

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ
ЖУРНАЛ

Games Magazine

#5 1996

МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К

МЫ ВСЕ
ГЛЯДИМ В
НАПОЛЕОНЫ

► Стратегические игры

СТР. 20-42

Aspire

Красота формы
Совершенство функций



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Aspire

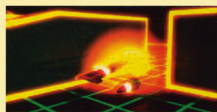


ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

ALSI Алматы (3272) 61-20-73	AREOPAG Бишкек (3312) 44-50-26	CIT Находка (42366) 5-7857	CompuLink Москва (095) 931-9439	Kami Москва (095) 948-3606	Lamport Москва (095) 125-1101	Lanck Москва (095) 444-3154	Lanck С. Петербург (812) 110-6464	Nuron Ташкент (3712) 67-85-87
--	---	---	--	---	--	--	--	--

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

ДНЕВНИК ИГРОМАНА В ОЖИДАНИИ ИГРЫ PC



Ромбы идут танком, или Безумству стали поем мы песни!	10
Assault Rigs	
Пакостники	13
Солюшен к игре Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity	
SKiGAB	15
Spycraft	
И снова бунт!	17
Descent 2	
Гром в раю	43
Silent Thunder (A-10 Tank Killer 2)	
Золотая дюжина	48
Gamos Gold	
Saga о Коле, или Костюмчик для спецназа	50
Terra Nova	
Какой же нерусский не любит быстрой езды?	65
Maximum Roadkill	

PCStrategy

Стратегические игры: что, как, почему	20
Лучше, больше, интересней	23
Все чудеснее и чудеснее!	25
Civilization 2	
Что может быть лучше Рогатой Крысы/Советы непостороннего	27
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	
Из варяг в греки. Из воров в Наполеоны	30
Vikings	



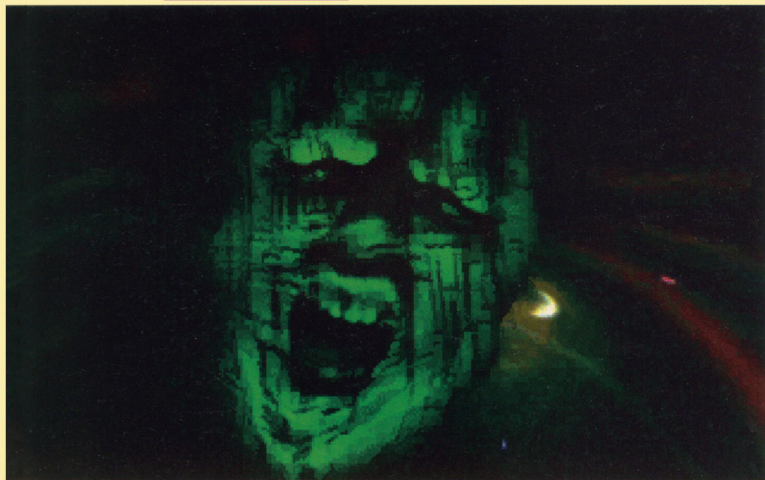
Космический ларек	32
Space Bucks	
Command & Conquer: здесь, сейчас и всегда	34
Command & Conquer: Covert Operations	
Генералы и орки	36
Fantasy General	
Легко ли стать королем?	38
Conqueror A.D. 1086	
WarCraft 2: вы это можете!	41
WarCraft 2 Level Editor	

PCVersus

EarthSiege 2 против MechWarrior 2: кому на Земле жить хорошо?	45
---	----

PCПрибытие поезда

Виртуальный кинотеатр: можно трогать руками!	58
Джек Потрошитель: второе пришествие	52
Солюшен к игре Ripper	



Психологические шахматы	58
Psychic Detective	
Свой среди чужих	61
Солюшен к игре Angel Devoid: The Face of the Enemy	

PCВпрок

Steel Panthers, Actua Soccer, Syber Speed, EuroFighter 2000, D, WipeOut	66-69
---	-------

ТОП-ЛИСТ ОТ А ДО Я "ГЕЙМОС"

"Дерево должно быть правильным..."	70
------------------------------------	----

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Klik'em all!	74
Klik & Play	

ПОСЛЕ ИГРЫ

Мечта полиглота	76
LinguaMatch Professional	
SONY PLAYSTATION	
Волшебное путешествие	78
Rayman	



Таких не берут в космонавты!	79
Starblade	
Дежавю	80
Thunderhawk 2	

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

Москва-Полос-Транзит	82
----------------------	----

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Лейся, песня...	83
-----------------	----

Вновь организованная тестовая лаборатория "Магазина Игрушек"

"пробует на зуб" звуковые карты	
Для нас с вами	90

SEGA SATURN

Полет зеленого муха	91
BUG	
Огонь, вода и медная леди	93
Virtua Fighter 2	



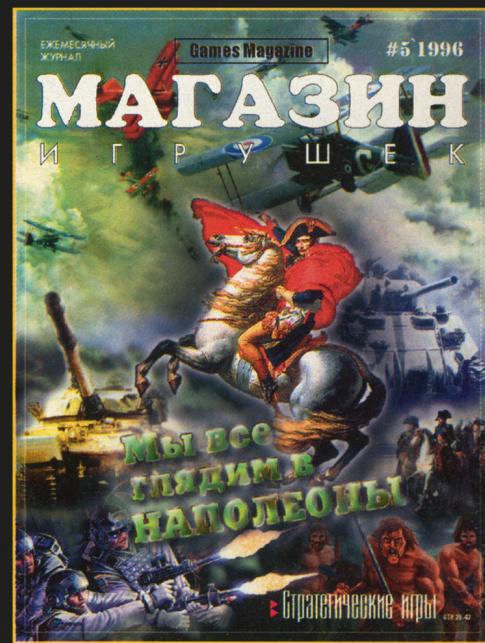
ИНТЕРНЕТ ИГРАЮЩИЙ

Машина для "Паутины"	
(четыре совета по выбору домашней Web-станции)	95



МАГАЗИН ИГРУШЕК #5 1996

Над номером работали:
Игорь Игупов (гл. редактор), Гамлет Маркварн (дизайн, верстка), Виктор Жижин (дизайн обложки), Светлана Бинская (реклама)
Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938
E-mail: versh@online.ru, games@terra.msk.su
Учредитель: АО "Магазин Игрушек"
Издатель: Издательский дом "Компьютерра"
Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство №013015
Подписной индекс: 72904



Actua Soccer	66
Advanced Tactical Fighters	4
AH-64 Apache	7
Alien Breed 3d 2 (Amiga)	4
Angel Devoid	61
Assault Rigs	10
Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity	13
BUG! (Sega Saturn)	91
Callahan's Crosstime Saloon	6
Civilization 2	23
Color Lines	48
Columbus Discovery	48
Command & Conquer: Covert Operations	34
Conqueror A.D. 1086	38
Cyber Speed	67
Cyberia 2	3
D	68
Dark Forces 2	3
Deathtrap Dungeon	7
Descent 2	17
Descent to Undermountain	8
Dungeon Keeper	4
EarthSiege 2	45
EuroFighter 2000	68
Fantasy General	36
Filler	48
Flying Corps	4
Formula 1 Manager	6

Kalah	49
Lands of Lore 2	7
Little Big Adventure 2	3
Magnetic Labyrinth	49
Maximum Roadkill	65
MechWarrior 2	45
MegaRace 2	3
Phantasmagoria 2	8
Pinball	8
Prey	6
Psychic Detective	58
Rayman (Sony PlayStation)	78
Regatta	49
Ripper	52
Russian Roulette	8
Settlers 2	3
Silent Thunder (A-10 Tank Killer 2)	43
Sky Cat	49
Space Bucks	32
Spycraft	15
Starblade (Sony PlayStation)	79
Steel Panthers	66
Tank Destroyer	49
Terra Nova	50
Terracide	7
Thunderhawk 2 (Sony PlayStation)	80
Timelapse Ancient Civilizations	8

Vikings	30
Virtua Fighter 2 (Sega Saturn)	93
WarCraft 2 Level Editor	41
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	27
WipeOut	69
World Rally Fever	6
Zork Nemesis	4
Балда	48
"Ветка"	49
Девятка	49
Уголки	48

Реклама в номере:

Acer	2 стр. обл.
Мультимедиа Клуб	3 стр. обл.
Lampport	4 стр. обл.
БУКА	5
CompuLink	9
Электротехническое общество	19
NovaLine	80
Мегатрейд	83
Shark Invest	85
X-Ring	85
Минимакс	90
КейСи	95
Sovam Teleport	96

Шаровары

Снобизм крепчает. “Это же “шаровар”! — процедил он сквозь зубы. — Мараться...”

Между прочим очень распространенное настроение: “шаровары” отчего-то не считаются полноценными программами, и профессионалы говорят о них, как о чем-то второсортном. В лучшем случае. Да и само слово несет некий отрицательный заряд. А зря, зря недолюбливают эти продукты, не стоят они такого отношения...

Впрочем, чувствую, необходим ликбез: все ли читатели “МИ” в курсе этого жаргонного термина? Судя по письмам — далеко не все. Нет, друзья, в данном случае “шаровары” вовсе не штаны, речь идет о **shareware** — так называются распространяемые бесплатно (или почти бесплатно) программы и даже целые пакеты программ (сюда же относятся и любимые нами игрушки). Вот что вызывает такое пренебрежительное отношение у некоторых профи и части рядовых юзеров.

Продолжу “курс молодого бойца” (уж извините, прояснить — так до конца). Идея shareware возникла, наверное, одновременно с идеей массовой компьютеризации — подобно тому, как во время оно, когда люди стали объединяться в племена, появился какой-нибудь натуральный обмен. Как только количество пользователей превысило десяток-другой, тут же появилось и shareware.

Этот странный (на русский слух) термин произошел от двух обычных английских слов: share — разделять, делиться и ware — изделия, продукты. Иначе говоря, это программы, которыми все друг с другом делятся, обмениваются, не испытывая угрызений совести по поводу того, что за них не заплачено.

Какими же бывают shareware-программы и какие цели преследуют их создатели?

Самый “экстремальный” случай shareware называется freeware, то есть “бесплатный продукт”. Авторы freeware отправляют свои разработки в свободное копирование-плавание, не требуя за них никаких денег или других знаков внимания (хотя продукт может быть просто отменным, что приносит создателю заслуженную известность). Как правило это альтруисты, зарабатывающие деньги каким-то иным способом и максимум на что рассчитывающие — так это на некоторую славу. Бывает, конечно, что они просят прислать немного денег

(долларов этак 10) — если программка понравилась пользователю. Но делается это весьма деликатно: ненавязчивая строка о десяти “зеленых” присутствует в каком-нибудь текстовом файле, сопровождающем продукт. Короче говоря, не хочешь — не плати!

Второй вид shareware — это когда автор запускает в свободное копирование неполную версию, а за полную просит денег. По полной же программе.

Третий — программа исчерпывающая и функциональна, но при каждом старте надоедает вам сообщением, что-де она “шароварная”, а потому просит зарегистрироваться (за денежку). Или же работает только в течение определенного времени с момента установки (trial period — пробный период), а потом запускаться напрочь отказывается.

На первый взгляд, авторы двух последних категорий shareware могут показаться прижимистыми злыднями (по сравнению с теми, кто делает freeware), но на самом деле это как правило независимые программисты, живущие исключительно со своих “шароварных” программ. Просто они не могут иначе продать свои разработки. Не потому что те плохи, нет, скорее, им в тягость ходить по конторам и предлагать свой “товар”. Ну не торгаша они, и все дела!

Наконец, shareware бывает еще и коммерческим. Это неполные версии коммерческих продуктов, выпускаемых крупными компаниями.

Кто не видел неполный DOOM, в заставке которого было написано “Please distribute!” (“Пожалуйста, распространяйте!”). Это и есть классический “шаровар”. Понятно, что подобные акции преследуют чисто рекламные цели: чтобы подтолкнуть пользователей к приобретению полной версии. Обычно эти продукты распространяются совершенно бесплатно, хотя и здесь есть свои исключения. Скажем, “шароварная” (неполная) версия нашумевшего Duke Nukem 3D шла за деньги (на Западе, на нем!) Наглость, конечно. Выходит мы должны платить за то, что нам что-то рекламируют! Ладно, дело прошлое, но пусть это останется на совести Apogee.

Вообще говоря, идея shareware, видимо, очень близка нашим соотечественникам: настолько близка, что мы зачастую превращаем в “шароварные” любые коммерческие продукты, свободно их копируя, не думая о выплатах. Может быть, поэтому не все и понимают, что это

за shareware такое: ну и что, что оно бесплатное, а разве за что-то другое надо платить? Но это отдельная тема, которая к тому же в зубах навязла. А вот на “загнивающем” Западе, где большинство юзеров предпочитает быть в ладу с законом и свято чтить уголовный кодекс, как завещал Великий Комбинатор, идея shareware пользуется бешеной популярностью. (Написал это и подумал: у нас ведь как считают — хорошее бесплатным не бывает. Оттого, наверное, и пренебрежение к “шароварам”.)

Самое удивительное, что есть люди, которые занимаются shareware профессионально. У них даже есть своя (некоммерческая, конечно) организация — Association of Shareware Professionals. Членство в ней стоит \$100 в год. То есть авторы еще и приплачивают за бесплатное распространение своих программ. А как же иначе? Организация заботится о своих членах, выпускает их продукты на CD, устраивает конференции и т.д. Узнать об ассоциации побольше можно в “Интернете” по следующему адресу: <http://www.asp-shareware.org/>.

Кстати, об Internet, без которого идея shareware, как мне кажется, только бы теплилась, но никак не процветала (по рукам да через многочисленные BBS — это слезы). А чем был бы сам “Интернет” без shareware! Да он потерял бы половину своей привлекательности для многих пользователей! Размеры архивов shareware в “Интернете” действительно потрясают. Чего там только нет: игрушки, утилиты, компиляторы, операционные системы, обучающие и научные программы, оболочки, системы проектирования и машинной графики, драйверы — и все это shareware, а многое даже в исходных кодах! Именно с появлением “Интернета” началась эпоха shareware, и именно поэтому в данном абзаце столько восклицательных знаков! Количество доступного в Сети “софта” достигло ныне таких огромных размеров, что приходится создавать специальные системы поиска. Вот вам адрес одной из лучших и популярнейших систем “разведки” shareware (строго по секрету, как Штирлиц Штирлицу): <http://www.shareware.com/>. Имеете доступ к “Интернету”? Так попробуйте! И убедитесь, что и бесплатное может быть самого высокого качества. Я ведь и об играх говорю...

— Алексей Савков

"Темные силы" снова на марше

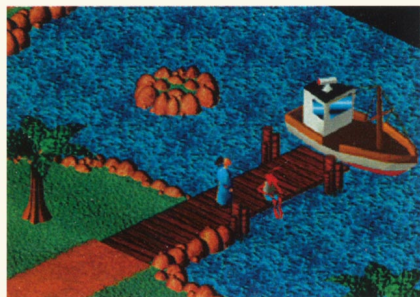
Это стало уже общим местом: звездные войны бесконечны, как и Вселенная, в которой они ведутся. Незамысловатый, но по-прежнему привлекательный сюжет магнитом притягивает создателей компьютерных игр. Пожалуй, классикой этой темы можно назвать Dark Forces, игру, долгое время составлявшую серьезную конкуренцию самому DOOM'у. И неудивительно, что LucasArts Entertainment готовит... Dark Forces 2!

Фирма не любит повторять собственные ошибки по несколько раз, поэтому продолжение будет обладать рядом серьезных новшеств, в числе которых наиболее привлекательна возможность multiplayer-игры. При этом в Dark Forces 2 будут развиваться аж две сюжетные линии: фанаты звездных войн смогут не только вести партизанские действия в рядах повстанцев (чем дальше в космос, тем толще повстанцы), но и "защищать" галактики от бунтарского отребья, находясь в элитных рядах Dark Trooper'ов.

Плохим быть приятнее, чем хорошим. Это факт. Особенно тогда, когда в вашем распоряжении находятся всевозможные бластеры, мины и печально известная Dark Trooper cannon. Впрочем, повстанцам повезло не меньше, поскольку их боезапас тоже не ограничивается одним стрелковым оружием. На этот раз борцы за правое дело смогут пользоваться лазерным мечом (!) и даже Силой (Force!). Изменения коснутся и engine'а игры. По слухам, LucasArts позаимствовала у The Terminator: Future Shock его изюминку — использование мыши для поворотов головы и прицеливания. Ко всему прочему игрок сможет дать отдых измученным ногам и покатаются на броневиках и космических кораблях. Если все эти слухи окажутся обоснованными, то пусть Сила будет и впредь с программистами LucasArts Entertainment! Но умерьте свои аппетиты — выпуск игры намечен на Рождество 1996-го...

Маленькое. Большое. Второе

Многие до сих пор помнят игрушку, покрывшую небольшую компанию Adeline Software неувядаемой славой, — Little Big Adventure. Уютный, великолепно выполненный SVG engine, который не тормозил даже на медленных машинах, так и остается непревзойденным. За единственным исключением в лице Crusader: No Remorse от Origin. Так вот, ответом известному "создателю миров" станет Little Big Adventure 2.



По первым сообщениям, "писатели" из Adeline решили применить engine, имеющий два основных режима. В помещениях вы сможете наблюдать за действием как бы сверху и сбоку, а на открытой местности вид станет похожим на то, что реализовано во Flashback (или Fade to Black). Кроме того, обещаны: упрощенная система savegame'ов (и слава Богу) и целых три планеты для игрового разгула (вместо одной в первой части LBA). Вполне возможно, что вы сможете прочесть рецензию на этот сиквел уже в декабрьском номере "Магазина Игрушек".

Veni, vidi, vici

Нет, это не урок латыни. Так называются новые Settlers'ы — просим любить и жаловать. Впрочем, сама игра в рекламе не нуждается: слишком многие игроки посвятили ей изрядное количество своего

времени. Вторая часть игрушки обещает быть не менее успешной.

Settlers 2 — это стратегическая игра типа "Канали..." "Колонизации". Корабль, принадлежащий расе Latonians, терпит крушение у берегов



необитаемого острова. Изолированная от внешнего мира, группа людей решает строить собственную цивилизацию. Совершенно случайно среди новоиспеченных островитян оказываются колонисты (с кем не бывает?), и основывается первое селение. Понятно, что на этом деле не заканчивается: голубая мечта поселенцев — строительство городов, изобретение новых технологий, создание армии и даже открытие "древних цивилизаций". "Зачем? — спросите вы. — Неужто нельзя..." Нельзя. Так как на другом конце острова, одновременно с вами, совершенно



случайно (вот совпадение!) разбилось еще несколько корабльков, экипажи которых — рано или поздно — доберутся до вас и...

Сообщается, что игра обладает очень впечатляющим многооконным (!) SVG engine'ом. Теперь вы сможете направлять маленькую камеру на выбранного человека и следить за его передвижениями. Другой вариант — уделить максимум внимания своему основному замку, и тогда никто не сможет подойти к нему незамеченным. Усовершенствования коснулись и "транспортной системы". Вам больше не придется таскаться, увешанным разнообразными грузами: ношу можно будет взвалить на лошадей или ишаков. Не забыли и про ноги милитаристов: войска, готовые к нападению, можно размещать в палаточном лагере в непосредственной близости от противника. Стало быть, конец проклятиям по поводу набитых мозолей и неторопливости бойцов, ползущих к очередной "горячей точке".

Ну, а уставших от мирской суеты монархов может развлечь фирменная забава — охота на маленьких оленей или коз, резвящихся на природе. Однако, уверены, самой популярной "примочкой" второй части Settlers станет возможность игры вдвоем.

Изготовитель игрушки немецкая компания Blue Byte полагает, что успеет подготовить ее коммерческую версию к июню-июлю этого года.

Герои тоже лысеют

Cyberia 2 (так и видим, как у некоторых игроков начинают течь слюнки) продолжает историю приключений господина Зака, который, пройдя огромное количество аркадных уровней в первой части игры, был кибернетически усовершенствован и погружен в анабиоз до следующей серии. Проснувшись, герой тут же оказывается в



очередной перedelке, а также обнаруживает, что он совершенно... лыс.

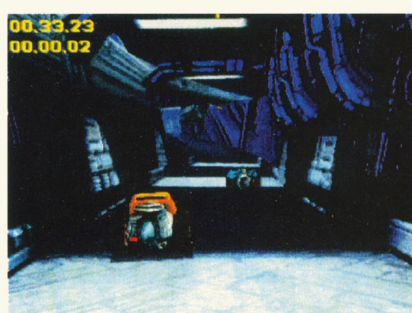
Новая Cyberia по-прежнему остается аркадой с толпами врагов (в данном случае роботов) за каждым углом. Стержневая концепция игры — убей все, что движется — актуальна вне зависимости от того путешествует ли герой пешком, гонит на машине или мчит в самолете. Особенно трудными стали "пешеходные" этапы. Здесь требуется не только метко стрелять (читай: управлять курсором), но и ориентироваться в лабиринтах, искать ключи к дверям, разгадывать загадки и даже проникать в компьютерную систему. Любопытно также то, что герою придется путешествовать по запутанным виртуальным мирам.

В качестве сюжета игрокам предлагается длинная история того, как основной персонаж пытается избавиться от зияющей дыры в памяти — побочного эффекта продолжительного сна. Не обойдется и без помощников: в нелегких поисках потерянной памяти Заку будут помогать некое лицо женского пола, его разбудившее, и компьютерный голос, беседующий с ним в его подсознании. В компании с этими героями вам предстоит одолеть 30 уровней и в конце концов насладиться финальным мультфильмом.

Издателем игрушки выступает известнейшая Virgin Interactive. Дата выпуска Cyberia 2 в свет — май.

Большие гонки

Кто-нибудь еще помнит название MegaRace? Да, да — это один из первых игровых CD-ROM'ов.



"Кажется... там была неплохая графика, — покопавшись в памяти, выдают некоторые, — но мы не могли управлять машинами! Они катились сами по себе!" Точно, первый блин вышел комом. Но каким будет второй?

Ответ на этот вопрос мы получим в нынешнем июне, когда Cryo Interactive Entertainment выпустит в свет MegaRace 2. А пока можно опираться лишь на рассказы сотрудников данной компании, которые выглядят примерно так: "Продолжение игры,



безусловно, улучшено, несомненно, продвинуто и даже... изменено до неузнаваемости". В общем, непременно заслуживает постфакта 2. То есть порядковой двоек в конце названия.

Ну, а если серьезно, то трассы действительно стали сложнее (во многом из-за красивых пейзажей,

Материалы рубрики подготовлены Александром Вершининым, Алексеем Сапковым, Виктором Жижиним, Максимом Беляниным и Александром Ежиным, выходящими на связь с Internet через московский узел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-Лайн")

плывущих на фоне), машины превратились в некое подобие бигфут (Bigfoot) — джипов с колесами от трактора "Беларусь". По утверждениям очевидцев, на этот раз болиды все-таки будут управляемыми, и одним постреливанием из главного калибра, как это было в первой части игры, дело не обойдется. Приятен и тот факт, что на трассах появятся развилки, что привлечет в новый MegaRace хоть какое-то ощущение демократии (понимаете ли). В роли гида снова (нет, это невозможно!) выступит Lance Boyle, чьи демонические крики "Let's Race!!!" до сих пор сидят у нас в печенках.

Джентльмены в воздухе

Фирма Rowan известна на весь мир авиационными симуляторами, буквально заполонившими рынок компьютерных игрушек. А еще она первой создала очень быстрый SVGA engine, который и применила в своих разработках — начиная с Dawn Patrol и Operation Overlord. Engine был великолепно детализован и ужасно привередлив в подгонке видеокарты.

К сожалению, большинство этих графических шедевров стремилось к абсолютному нулю в смысле играбельности (разумеется, это никого ни к чему не обязывающее мнение редакции). Но вот Rowan заявляет о новом проекте — Flying Corps. Действие игры разворачивается во время Первой мировой войны. На этот раз авторы решили очень серьезно взяться за дело и дать современному компьютерному летуну хотя бы малейшее представление об ощущениях пилота, управляющего фанерной этажеркой. Модель полета просчитывается для каждого типа самолета персонально: это означает, что на определенном аэроплане при выполнении определенных требований вы можете внезапно потерять крыло или хвост, а на остальных — нет.

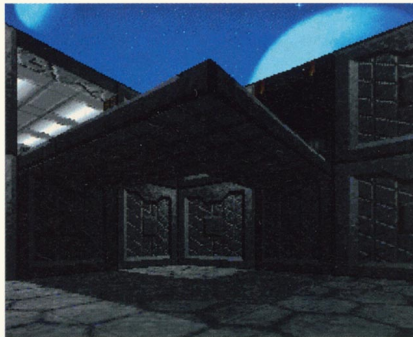
Пилот Первой мировой, пересаживаясь на другой самолет, учился летать заново, и оттого вас ждет та же незавидная участь. Исторический факт, что Sopwith Camel поворачивал направо быстрее, нежели налево, — и Flying Corps скрупулезно отслеживает подобные нюансы. Пилот начинает свою карьеру зеленым новичком, и, имея на то таланты, продвигается в чине все выше и выше, постепенно получая все больший стратегический контроль над ходом боевых действий. Играющий сможет планировать целые операции, назначая пилотов на задания и выбирая цели для ударов. Времени для тренировок и осуществления своей летной карьеры выделяется предостаточно: скромная Rowan предполагает включить в игру целых четыре военных кампании, приблизительно по 120 миссий в каждой!

Весьма приятны маленькие мелочи, которые призваны создать игрушке ее "лицо". Такова, к примеру, трехмерная кабина самолета, напичканная приборами; в этом же ряду стоят ненавязчивые подсказки и предостережения по ходу миссии, оформленные в виде размышлений пилота (тихо сам с собою я веду беседу...), и даже возможность разрисовать свой самолет как вам только заблагорассудится: став асом, можно заткнуть за пояс "Красного Барона" хотя бы в художественном смысле.

И последнее. Составляя базу данных пилотов (а их около 200), Rowan предложила всем желающим присылать собственные портреты — с тем чтобы лучшие из этих физиономий попали в игру! Так что не удивляйтесь, ежели вашим воздушным противником вдруг окажется ваш лучший друг: у парня работа такая!

Трехмерные "Чужие"

Коммандер Рейнольдс (Cmdr Reynolds) думал, что все уже закончилось... После побега из уже не существующей базы Orisis Research его челнок был подобран крейсером Космических сил Земли и помещен в карантин под бдительный надзор врачей. Продирая глаза от долгого сна, Рейнольдс отметил странную тишину вокруг. Быстрый осмотр судна привел к мрачному открытию: весь экипаж был мертв, корабль



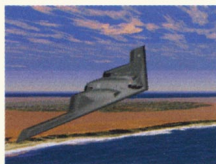
пришвартован к станции пришельцев на орбите Breed, центральной планеты инопланетян.

Выбора больше нет: впереди 16 уровней — на крейсере, вражеской станции и планете. Игрушка Alien Breed 3d 2 для Amiga, созданная компанией Team 17, обладает превосходной системой light sourcing и очень реалистичными видеоэффектами (в числе прочих имеют место отражение и искажение изображения в воде, вспышки выстрелов и т.д.). Системные требования: компьютер Amiga 020 с 2 Мбайт RAM.

Advanced Tactical Fighters:

истребители будущего

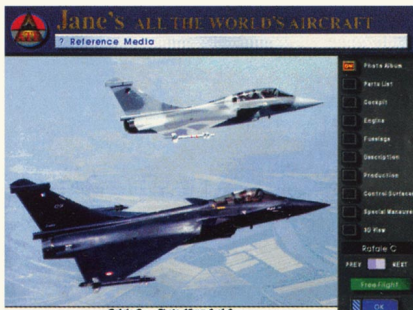
Jane's Combat Simulations представляет новое поколение истребителей и бомбардировщиков — боевых машин начала 21 века. B-2A Spirit будет внезапно наносить удары по самым дальним объектам противника, F-22 истреблять все, что пытается встать у него на пути, а XF-31 уходить от любого преследования за



счет своей удивительной маневренности.



Все эти экзотические технологии будущего уже воплощены в жизнь в новом авиасимуляторе Advanced Tactical Fighters. Однако ATF — это не только три упомянутых выше "летала", а целое созвездие самолетов. Кроме того, фирма-



разработчик предусмотрела как целые кампании (80 миссий), так и отдельные вылеты; multiplayer-режим поддерживает совместную игру (или head-to-head) восьмером по сети и вдвоем по модему. Вы можете летать над Египтом, Францией и даже родным российским Дальним Востоком. Наконец, вашими противниками будут выступать не только стандартные серийные самолеты, но и такие экзотические истребители, как EuroFighter и Mitsubishi Fighter.

Соперник Wing Commander'a?

Сейчас, когда RPG завоевали весь компьютерный мир, мало кто помнит, как все зарождалось. А ведь вначале появились текстовые ролевые (role-playing) игры на мэйнфреймах. И одной из первых была серия Zork, основанная на многочисленных fantasy-романах об этой сказочной стране. Тяжело представить, что спустя 15 лет с момента появления первой RPG этой серии, она еще существует. Игра Zork Nemesis, которая вот-вот доберется до российского рынка, — лучший ответ всем сомневающимся. А ведь, похоже, грядет очередной RPG-хит!

Ближайшим "родственником" Nemesis'a можно назвать Myst, хотя, в отличие от него, творение фирмы Activision вовсе не статично. Наоборот, это великолепный трехмерный мир, сделанный на новейшем полноэкранном True-Color (!) engine'e Z-Vision и озвученный с помощью технологии Q-Sound. Игрок может наблюдать этот мир "от первого лица" и имеет возможность свободного передвижения по нему (как в DOOM'e).

Для пушей убедительности в неординарности этой игры достаточно перечислить ту команду, которая участвовала в ее создании. Технический директор проекта Laird Malamed работал над такими фильмами, как "Clear and Present Danger" и "Dr. Quinn: Medicine Woman". Но главным "виновником" великодушного мира Zork Nemesis оказался Mauro Borrelli, дизайнер и иллюстратор фильмов Ф.Коппола "Batman Forever" и "Dracula". За четырнадцать актеров, участвовавшими в съемках видеороликов, присматривал некто Joe Naplitano, долгое время занимающийся сериалом "The X-Files". Нам остается добавить, что музыку и звуки к игре сотворил Mark Morgan, автор soundtrack'ов к фильмам "True Lies" и "Cliffhanger".

Официальный выпуск игры состоялся в апреле, она занимает три CD и идет как под MS-DOS, так и под Win 95. Минимальные системные требования: 486DX2/66 и 8 Мбайт RAM.

Открытое письмо главы Bullfrog

Productions Питера Молине

(Peter Molyneux)

Думается, что распространенное по сети Internet письмо г-на Молине (прежде мы называли его Молинеусом, приносим свои извинения. — Ред.) заинтересует многих игроков, поскольку касается такой долгожданной игрушки, как Dungeon Keeper. Вот цитата из этого послания. (К слову сказать, некоторые доблестные российские рекламно-игровые издания, отличающиеся уникальной оперативностью, больше напоминающей спешку при одном непотребном деле, эту игру УЖЕ ОПИСАЛИ. Игрушки еще нет и в заводе, но про нее уже прокукарекало. Или как там это у них называется? Проревьюить? Браво, шустрые вы наши! Торговать лапшой — как это, наверное, приятно!)

"Bullfrog откладывает выход Dungeon Keeper до мая нынешнего года. Это было сложным решением. После долгих часов, проведенных за этой игрой, я убедился, что Dungeon Keeper весьма сильный продукт, но все же не настолько потрясающий, чтобы Bullfrog смогла выпустить его в данный момент. Взятые нами дополнительные время позволит довести игру до совершенства. Кроме того, мы намереваемся включить в ДК несколько новшеств: герои смогут рыть подземные ходы до вашего подземелья в случайных местах; появятся золотые рудники, которые обеспечат игроку дополнительный источник дохода; монстры будут наделены большей индивидуальностью. Наконец, игру украсят дополнительные бонусы, разыскать которые можно будет только после выполнения некоторой последовательности действий. Демонстрационные копии ДК будут доступны уже в конце апреля, и вы поймете (как и я сейчас), что время, потраченное нами на шлифовку игры, было просто необходимо."

Просто аркада

Однажды, выглянув из редакционного окна на улицу, мы поняли, что настала пора мощных процессоров и навороченной графики. Новые

Russian RouletteTM

Playing with Death

– Давай сыграем в
"Русскую рулетку"?

– Во что?..

– О, это просто
игра со смертью.

Требования к системе:

IBM PC или 100% совместимый
MS-DOS 5.0 или выше
486/66МГц (минимум)
486/100МГц или Pentium
(рекомендуется)
8 Мб ОЗУ
10 Мб на диске
VGA
Sound Blaster
или звуковая карта
100% совместимая
PC CD-ROM

До встречи в сентябре...

Для оптовых покупателей:
Тел. (095) 111-5156, факс (095) 111-7060

Бука[®]

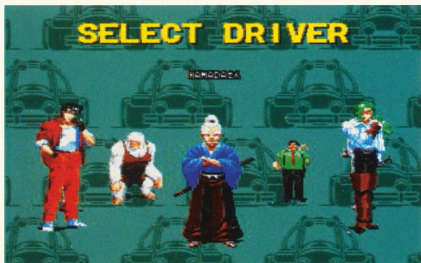
BUKA ENTERTAINMENT
<http://www.buka.ru>

LOGOS

Developed by LOGOS



графические engine'ы игрушек становятся все более сложными, способными легко перемещать сотни великолепно сделанных векторных моделей, покрытых текстурами, и т.д. Но за всем этим



благополучием авторы зачастую забывают о том, для чего они создают очередной симулятор. И тогда юзеров начинает тянуть к играм, которые не требуют P100 для преодоления барьера "10 кадров в секунду", а главное — заставляют на время отвлечься от окружающей действительности.

Что-то вроде этого предлагает Team 17 — World Rally Fever. Восемь гонщиков будут соревноваться на шестнадцати различных трассах за право называться лучшим. Выбрав наиболее симпатичного пилота, можете отправляться на прогулку. Если же что-то омрачит вашу поездку, например бочки, деревья и прочие крайне необходимые на дороге предметы, вы запросто сможете их... перепрыгнуть. Помните о соперниках! Ушлые автокроссмены, они то и дело будут совать вам палки в колеса. В частности, не ждите от них прамлинейного поступательного движения: ваши коллеги по трассе будут резво выталкивать ваш багги в кусты и раскидывать на вашем пути всевозможный мусор. Впрочем, теми же возможностями наделены и вы. Кроме того, всегда есть шанс отыскать пару-тройку симпатичных бонусов, invulnerability и прочее... Авторы обещают полностью "переставляемое" управление, кучу power-up'ов и оружия, более 33 кадров/с на 486DX2/66 (60 кадров/с на P100). Минимальные требования: мультимедийный 386DX/33.

Выпил, и в машину. Времени

Представьте себе обычный бар: толстый бармен, толпа народу, комедианты, исполнитель фолк-музыки. Но, если приглядеться чуть внимательней, картинка получается престранная: бармен оказывается человеком из... будущего, как, впрочем, и один из комедиантов, который работает в Полиции Времени. Достойны особого взгляда и Андроид (однажды собутыльники с трудом



отговорили его от разрушения целого мира), и тип по имени Ralph Von Wow Wow...

Все эти замечательные личности обитают в новой Legend'овской игрушке Callahan's Crosstime Saloon, околуюмористическом квесте, основанном на серии фантастических романов "Callahan's Place". Дизайнер этой игры, некто Josh Mandel, в

1990-95 гг. работал в Sierra, причем не на вторых ролях.

Сюжет Callahan's Crosstime Saloon очень закручен и включает в себя элементы научной фантастики, триллера и детектива. Игрок вправе ожидать и смертельных доз юмора. В начале квеста до сведения играющего доводится, что Земля на самом деле представляет собой что-то вроде зоопарка для развлечения "Богов". И один из них, Gingranich, собирается лишить сей зверинец финансирования. В роли главного героя, Jake Stonebender'a, игрок должен попытаться доказать, что эта затея ни на что не годится... За время игры вы сможете побывать во всевозможных местах: на Манхэттэне, в Бразилии, открытом космосе, за пределами Вселенной, в будущем... Несмотря на то что работа над игрой только началась, авторы уверяют, что мы сможем увидеть ее на полках магазинов уже в середине осени.

Купи слона. Или "Формулу"

Компьютерные "менеджеры", сиречь игрушки, симулирующие одноименную деятельность в области спорта, стали появляться, словно грибы



после дождя: футбольные (соккер и американский футбол), баскетбольные, гоночные... Вот именно — гоночные.

Думается, Formula 1 Manager, игра, разрабатываемая ныне немецкой компанией Software 2000, доставит удовольствие всем игрокам, интересующимся программами данного жанра. А может, на нее обратят внимание и остальные поклонники РС-игр (во всяком случае авторам очень бы этого хотелось)?..

В самом деле, кто из представителей сильного пола не любит побалагурить "о моторах"? А как насчет не только очутиться в кресле главного менеджера команды "Бенеттон-Форд", но и принять участие в непосредственной разработке болида, начиная с проектирования корпуса (соответствующая картинка из игры больше похожа



на рабочий экран 3D Studio) и двигателя и заканчивая контролированием процесса создания машины и испытания ее аэродинамических свойств? Или, может быть, вас не устраивает переход Михаэля Шумахера в команду "Феррари"? Нет проблем, программа позволяет перекупить признанного аса "Формулы". В конце концов можно забыть про чемпиона мира и взять какого-нибудь подающего надежды новичка. Кстати, что о подобных вещах говорит история гонок, наличествующая в игрушке и описывающая все вплоть до текущего момента?

Теперь о том, когда все это благолепие будет иметь место быть. Ближайшая официальная версия F1 Manager (на немецком языке) выйдет в июле, а уже в сентябре ожидается релиз... на русском языке (заметьте при этом, что англоязычный "Менеджер"

появится не ранее Рождества), чему "виной" сотрудничество компании-разработчика Software 2000 с российской компанией "Дока".

Жертва победит дрожь?

Ну что же, господа игроманы, вы все еще думаете, что Quake — это единственная суперигра в стиле 3D-action, выпуск которой мы ждем не дождемся? Ошибаетесь, любезные! Творению iD



уже наступают на пятки. В частности, небезызвестная 3D Realms Entertainment, готовящая к выпуску игрушку Prey (проект осуществляется под мудрым и чутким руководством гиганта индустрии Apogee).

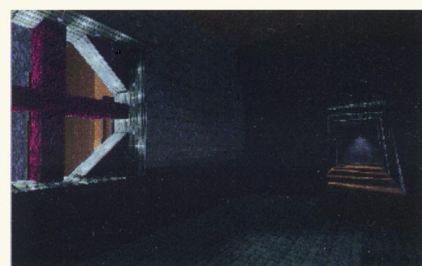
Самое интересное, что о Prey никто ничего не знает (уж не засекречен ли проект?). Во всяком случае так было до самого последнего времени, когда даже уважаемые эксперты лишь разводили руками, хотя игра начала разрабатываться отнюдь не сегодня и даже не вчера. Так что же это за нахалы, которые во всеулышание осмелились объявить себя соперниками нашей святыни, великого, могучего и неповторимого Quake, ставшего почти религиозным культом еще до своего появления на свет?

Но прежде напомним вам, чем отличилась 3D Realms раньше. Это Rise of the Triad, Terminal Velocity, Duke Nukem 3D. Хватит? Полагаем, вполне: названия говорят сами за себя. И вот теперь Prey, чей сюжет оказался для нас, умудренных и крутых, несколько неожиданным, хотя и не слишком навороченным.

На необъятных просторах Вселенной обитает некая воинственная и очень развитая в технологическом плане цивилизация, но, надо сказать, с весьма неприятными замашками. Каждая особь (а как их еще называть — это же не люди!) должна пройти военную подготовку, эдакий курс молодого бойца под названием Warrior Wheel. Понятно, что



особый упор делается на "тренировки" в условиях, максимально приближенных к боевым. Попробуйте теперь догадаться, кто станет боксерской грушей. Правильно — это вы. Для своих упражнений особи используют некий мрачный и специально для этого созданный мир, куда помещают насильно увезенных с других планет разумных существ, выдавая им оружие и боеприпасы. Далее начинается охота. Собственно, название игрушки точно отражает ее сюжет, потому что



“prey” в переводе с английского — “жертва”. Однажды это произойдет лично с вами. Так не посрамите же честь гуманоидов и задайте этим ублюдкам перцу!..

Но игра вовсе не замыкается на этом сюжете.



Если вы устали чувствовать себя униженным и оскорбленным, можете побыть охотником, облившись в шкуру... монстра. Скажите нам, где еще вы испробуете, что такое быть настоящим гадом?

Впрочем, сюжет — это цветочки, а вот о ягодках, как водится, заговаривают тогда, когда речь заходит о видеоигре. В Prey ягоды, судя по всему, будут просто отменными: программисты 3D Realms сконцентрировались на создании уникального полностью трехмерного engine, который позволит (и уже позволяет) создавать архитектурные сооружения любого вида — комнаты над комнатами, мосты над мостами, изогнутые потолки, различные странные образования. Кроме того, любой объект может быть наклонен произвольным образом.

На первый взгляд, все это очень напоминает Quake, но если копнуть поглубже, обнаруживается, что Prey имеет множество собственных интересных возможностей и черт. Как вам, к примеру, понравится возможность изобразить из себя Тарзана, схватившись за свисающую с потолка веревку и раскачиваясь на ней? Правда, следует помнить, что подобные штучки “стоят на вооружении” не только у вас одного.

Нечто совершенно невероятное обещают разработчики в графике. Мало того, что она будет полностью трехмерной, все объекты будут самым тщательным образом прорисованы посредством трассировки лучей, с тенями, освещенностью и пр. Трехмерными будут и монстры, и игроки, но, в отличие от Quake, все они будут отбрасывать тени! Таким образом, вы сможете обнаружить врага, стоящего за углом, по его тени!

Наконец, сообщается и о весьма необычном свете в игре. Кроме теней, для пущей реалистичности будут реализованы некоторые оптические свойства материалов, из которых создан окружающий мир. Если это вода, то она будет отражать стены и потолок (или небо); если это металл, то на нем будут блики от ламп. Причем все эти эффекты будут динамическими, то есть меняющимися по мере перемещения игрока относительно наблюдаемых объектов. Скажем, если в темной комнате вас разглядывает враг, то вы сможете увидеть отблеск света на его оружии. Правда, при условии, что таковой свет присутствует хотя бы в минимальном количестве.

Общая освещенность не будет ограничиваться рамками отдельных секторов, на которые поделены помещения, и самими помещениями. Если вы находитесь в темной комнате, а рядом расположена комната освещенная, в которую открыта дверь, то внутри вашей темной, возле двери, тоже будет освещенное пространство. При этом свет будет иметь различные цвета: если в помещении лава, то и подсвечена она будет красным светом.

Ну вот мы и добрались до того, что так любимо миллионами компьютерных бойцов во всем мире: deathmatch! В данном случае это удовольствие называется “Multi-Prey”.

Как и Quake, игра сделана по технологии “клиент-сервер” (похоже, в скором времени нас ожидает бум подобных игр), что ограничивает количество участников deathmatch лишь пропускной способностью сети и мощностью машины, изображающей из себя сервер. Игроки подключаются к игре и выходят из нее, не ломая игры остальным: те лишь увидят, что такой-то игрок присоединился или, напротив, покинул Prey. Будет возможен и командный вариант deathmatch.

Multi-Prey будет доступен игрокам по модему, кабелю, локальной сети, “Интернету”. Но и тут есть одна новинка: даже если у вас нет ничего вышеперечисленного, вы все равно сможете сразиться в deathmatch: просто создадите пару команд — одну монструозную (из них, гадов), вторую из себя, любимого, и роботов, которыми в процессе игры сможете командовать.

“Ну что это за deathmatch с тупыми монстрами?” — спросит привередливый юзер. А вот и не с тупыми! Если верить разработчикам, они стараются во всю, чтобы сделать монстров как можно более умными. Обещано даже, что временами вы не сможете отличить игру человека от игры виртуального монстра — настолько качествен созданный в 3D Realms AI. Хочется верить, что это так и есть.

Напоследок радостная (или печальная?) новость для хакеров. Взламывать ничего не придется! 3D Realms решила выпустить по-настоящему открытую систему: игра будет распространяться в исходных текстах! Кроме того, она будет снабжена редактором уровней и персонажей.

Итак, полное название грядущего шедевра — Prey: You Are And You'd Better! Выпуск игры намечен на Рождество 1996-го.

Domark: дважды летать и трижды стрелять!

Лучший индеец — это летающий индеец

Похоже, что Apache становится самым любимым летательным аппаратом создателей авиасимуляторов. К целой куче игрушек (перечислять их, право же, лень — слишком много), в которых живет и побеждает этот уникальный американский вертолет, прибавляется еще одна — от аса данного жанра компании Domark.



Новая игра будет называться AH-64 Apache (AH-64D Longbow, AH-64 Apache — скока можна?). И, как уверяют специалисты, она затмит собою все доселе созданное в области авиасимуляторов. Чему, по мнению разработчиков, способствует работа над проектом (в качестве консультанта по дизайну и продюсера) ветерана знаменитой “Бури в пустыне” Брайана Уокера, бывшего некогда пилотом AH-64A.

Страстный любитель симуляторов боевых “летал”, мистер Уокер, испробовав сотни игрушек, так ничем всерьез и не увлекся, так как нигде не обнаружил требуемой реалистичности в изображении воздушного боя. По его мнению, игры грешат этим только потому, что никто из их создателей никогда не испытывал ничего подобного на собственной шкуре. Что ж, специалисту и карты в руки.

Итак, базирясь не на смутных представлениях о войне, а на собственном гигантском опыте, используя мощнейшую современную графику и очень “умный” AI, продюсер намерен создать уникальный, максимально приближенный к жизни имитатор AH-64A. Ну, а выпуск игрушки намечен на нынешнее лето. AH-64 Apache выйдет одновременно на двух платформах — PC и Macintosh.

Коктейль “Слеза Барона”

И вновь речь о Domark Software, которая анонсирует свою очередную игрушку. Это Deathtrap Dungeon, первая игра в серии, создающейся по мотивам Fighting Fantasy, книг-бестселлеров в жанре фэнтези издательства Penguin. К слову, совокупный тираж последних составляет на сегодня 14 млн. экземпляров, книги издавались на 19 языках. Игра же будет представлять из себя впечатляющий коктейль из action,



adventure, strategy и RPG.

Играющий в DD, будет сражаться с гадким Бароном Сукумвитом (Baron Sukumvit), находясь на территории врага — в его мрачном замке. Вам придется пробираться сквозь обширные и жутковатые лабиринты, избегая капканов и приканчивая по дороге встречающих гадов, которые вооружены разнообразным магическим (и не очень) оружием.

Сообщается, что игра будет работать на новом трехмерном графическом engine. Поклонникам РПГ авторы обещают, что реализация схваток с неприятелями будет просто превосходной: драки будут насколько же яростны, насколько и изящны. При этом наблюдать за происходящим можно будет под любым углом — какой выберете, тем и будете наслаждаться.

А вот о сроке выпуска игрушки пока ничего неизвестно.

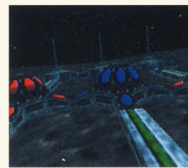
Робот роботу глаз не выключот

Любите ли вы космические стрелялки? Если “да”, то это, несомненно, будет для вас приятной новостью: Domark вот-вот издает трехмерную, обладающую мощным графическим engine игру Terracide (SVGA, уйма цветов!).

Предыстория вкратце такова. Жили-были две разумные расы, на дух не переносящие одна другую и в силу этого постоянно дерущиеся. Но однажды им это



надоело, и было решено наделить боевых роботов, чтобы те воевали вместо обычных смертных солдатиков. Роботы вышли на удивление крутыми, к тому же способными к самовоспроизведению. Но потом их укусила какая-то космическая муха, и “железяки”, все как один, сбрендил, посчитав, что, во-первых, робот роботу — друг, товарищ и брат, а потому нежеже лупить друг друга, а во-вторых, давить



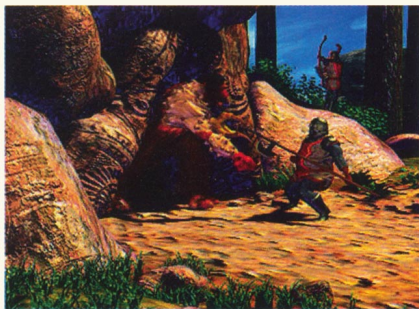
совместными усилиями людшек много приятнее. Надо ли говорить, что первыми, кто встретился на пути рехнувшихся киберстолопов, были земляне... Но не мы, милые сегодняшние, а земляне

будущего — крепкие ребята, которыми командовал человек с подпольной кличкой Player. Вот он-то и должен покрывать на части роботов-агрессоров.

Впрочем, игра не замыкается на указанном выше жанре: в частности, в ней в изобилии присутствуют элементы аркады, когда вам придется пробираться на вражеский корабль с оружием в руках, чтобы выполнить там какую-то миссию.

Долгострой

Quake и Lands of Lore 2 — близнецы братья! Толпы взволнованных фанатов ждут обе игрушки, а получают... пшик. О выходе LOL 2: Guardians of Destiny производитель заявил давно, очень давно. Потом были извинения и... еще одна проволочка. С опозданием на год (!) Westwood решила-таки показать хотя бы несколько картинок из таинственного sequel'a — они перед вами. На этот раз игрокам ставится весьма нестандартная задача: побороться с собственной судьбой. Luther, сын Колдуньи из предыдущей игры, занимается поисками некоей силы, во власти которой освободить его от нависшего над ним с самого рождения злого рока. Обещается полная свобода движения (на все 360 градусов!), чарующий



трехмерный сказочный мир, наполненный монстрами по самое "не хочу", эпическая музыка и многое,



многое другое. Предположительная дата выпуска, увы, неизвестна...

Назад, к предкам!

Подумать только! За все прошедшие века никто так и не смог разгадать эту тайну. Ни египтяне, ни майя, ни ацтеки, эти сливки древних цивилизаций. Обрывки утерянных знаний из другого мира. Исчезнувший профессор археологии. Его журнал, полный удивительных открытий. Все бы так и пропало, если бы не...

Если бы не ваше появление: вы (такой красивый, умный и отважный!) отправляетесь в путешествие сквозь время и пространство. Нетрудно догадаться, что ждет вас на другом конце туннеля. Как водится, это Атлантида и секретное знание, которым обладало человечество с самого начала истории. "Что за изумительно оригинальный сюжет?!" — вскричите вы. Это, батенька, Timelapse Ancient Civilizations от GTE Entertainment. Ждите сие приключение к осени этого года.

Под горой, в тени деревьев

Ругаетесь на Descent за отсутствие смысла? Проклинаете его за жестокость? Interplay услышала ваши молитвы. На основе engine'a Descent 2 спешно лепится RPG-игрушка под названием Descent to Undermountain. Вам предоставляется маг с длинной бородицей, безумно мечущийся по лабиринтам, убивающий огнем все, что движется, а затем, на вылете из шахты, реализующий грандиозное заклинание "Сверни Крышу".

На самом деле планы у Bill Church'a, продюсера проекта, несколько другие. Несчастный маг будет лишен возможности постоянно летать, поэтому ему придется передвигаться на своих двоих и при этом таскать с собой большой меч. Чтобы окончательно "приземлить" игрока, авторы создали земное притяжение, вещь абсолютно неизвестную поклонникам Descent'a. Г-н Church утверждает, что в игре будет более 40 (!) экземпляров всевозможного оружия и spell'ов. Играющий сможет выбрать свою "специализацию": воин, маг, вор и клерик (cleric). При этом каждый герой будет наделен собственными уникальными характеристиками. В отличие от Descent'a, новая игра, содержащая около двадцати уровней, позволит вам достигать финала разными путями. Игра ожидается к осени 1996 года и, вероятно, будет поддерживать multiplayer-режим для четырех игроков.

Russian Roulette?

Нет, русский "Десент"!

Слава Descent'a не дает покоя многим программистам. В том числе и нашим, отечественным. А именно

группе "Логос" из известной московской компании "Бука", которая разрабатывает сейчас продукт под названием "Русская рулетка".

Так вот, "Рулетка" удивительно похожа на знаменитый Descent. Вы пилотируете загадочный летательный аппарат, постреливая по еще более непонятным самолетам, носящимся окрест. Единственное отличие (визуальное, естественно) в том, что действие происходит не в замкнутом пространстве (лабиринте), а на просторах какого-то



сплошь небоскрежного мегаполиса.

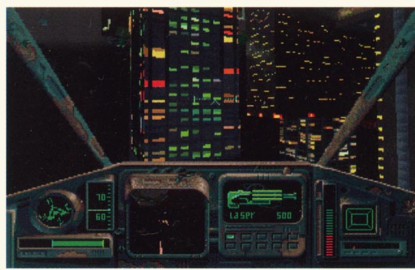
Говоря в целом, основное впечатление от того, что мы видели, можно выразить словом "неплохо". Здесь нет ни навороченного engine, ни особо оригинального управления. Но, думается, это не смертельно. Звезды хватать нам, наверное, пока заказано, а вот выйти на средний уровень в производстве игр сам бог велел.

Так как редакция располагает лишь демо-версией незаконченной игрушки, вряд ли стоит особо акцентировать внимание на том, что скорость ее графики пока невелика, а сама "Рулетка" не слишком играбельна: проходить те две миссии, что есть на демо-CD, хоть и забавно, но не очень интересно. Оно и понятно: черновики.

Вопрос в том, что будет с игрой дальше. Если в ближайшие два-три месяца RR будет доработана, то не лишится описанных выше недостатков, то на



нее, скорее всего, обратят самое серьезное внимание. Если же процесс доводки растянется на полгода, то разработчикам придется возиться с портированием игры на Windows 95, хотя, понятно, что к тому времени конкуренция на этой платформе



будет исключительно высока.

Нам остается перечислить, что требуется для нормальной работы RR (так сказать, рекомендуемая конфигурация): 486/100 или Pentium, 8 Мбайт RAM, 10 Мбайт на HDD, VGA, MS-DOS 5.0+, звуковая карта.

У знаменитой "Фантазмагории" будет продолжение

Именно так. Причем появится оно что-нибудь в сентябре-октябре нынешнего года. Сюжет продолжения базируется на событиях, происходивших вокруг да около корпоративного мира по имени WunTech Chemicals, любимым рекламным слоганом которого является следующая жутковатая "крылатая фраза": "WunTech Chemicals. Потому что природа может ошибаться".

Играющему предстоит разбираться в "открытиях" нехороших химиков, от которых ему, наверняка, на первых порах будет очень плохо. То есть захочется немедленно бросить играть, вымыть руки и вообще всегда слушаться маму. При этом ни один персонаж не придет вам на помощь.

Уже выбраны актеры, которые будут воплощать главных героев: славного помешанного Curtis'a, красавицу Jocilyn и гнусную, ненавидящую все и вся Therese. Между прочим эта публика образует... весьма взрывоопасный любовный треугольник, одна из сторон которого, конечно же, должна погибнуть. Естественно, во имя торжества справедливости, мира и любви...

Первый российский пинбол

Да, друзья, вот и на нашей улице праздник: российская компания "Дока" почти готова выпустить в свет свой пинбол. Во всяком случае в конце апреля, когда писались эти строки, авторам оставалось лишь "подложить" под работающую программу (в тестировании которой мы тоже приняли посильное участие) музыку и конкретные звуки.

В общем, как вы понимаете, в стройном ряду



несуществующих пока российских пинболов (а они, погодите, не заставят себя ждать — на Западе новые программы этого жанра появляются чуть ли не еженедельно) доковская разработка отныне и навсегда занимает почетное первое место. Сказать, что наш пинбол уступает в чем-то иноземным, — значит, покривить душой: нет, этого, к счастью, не наблюдается. Программа, по общему редакционному мнению, хороша: графика — SVGA (640x400x256); звук — весьма и весьма приятная



авторская музыка (от рок-н-ролла до классического джаза); столы (их 5 штук: "Гость", "Фазтон", "Кристаллическая луна", "Путешествие" и "Черный ритуал") — оригинальны, каждый имеет свой "норов", что, несомненно, украшает игру и делает ее "долгоиграющей". И это при том, что все здесь вроде бы вольно и попеременно перепахано, и придумать что-то новое, кажется, просто невозможно. Ан нет. И "бонусная" система, и отражатели, и "флипперы" — все сделано с фирменным доковским взглядом на вещи. Взглядом своеобразным и полным юмора.

Одним словом, встречайте хит, господа игроманы.



Мультимедийный набор

Мультимедийный набор

с руководством пользователя
на русском языке

и комплектом CD-ROM дисков
российских разработчиков!



Компьютерный супермаркет:

Садовая-Триумфальная, 12
Тел. /факс: 209-2975
Тел: 209-5495
209-5403

Компьютерные салоны:

ТД «Библио-Глобус»
Мясницкая, 6
Тел.: 924-2673
923-4173
Факс: 928-2394

Дом книги, 2-й этаж
Новый Арбат, 8
Тел.: 913-6963
913-6964
913-6962

Офис:

Москва, Удальцова, 85.
Дилерский отдел:
Тел.: 931-9270, 931-9230
931-9334, 931-8696
931-9439
Факс: 931-4011



CompuLink®

Новый уровень технологий и услуг

Внимание!

Покупателям мультимедийного оборудования 7 часов работы в
Internet - бесплатно.

РОМБЫ ИДУТ ТАНКОМ,

ИЛИ БЕЗУМСТВУ СТАЛИ ПОЕМ МЫ ПЕСНИ!

Я ХОЧУ, КАК ВО ВРЕМЯ
ВОЙНЫ, КУПИТЬ ТАНК
НА СРЕДСТВА АРТИСТОВ,
НО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ
САМОМУ КАКОЕ-ТО
ВРЕМЯ.

М. ЖВАНЕЦКИЙ

Итак, господа, что у нас сегодня на сладкое? Бонус, пратци, приплыл. Очередная веселая и довольно оригинальная shoot'em-up-игра, изваянная специально для фанатов футуристических мочиловков. Так сказать, горячая точка на вашем мониторе. Рядовой Завьялов, по машинам!



В общем, имеет место быть некий душевнобольной угловатый танк (в разных модификациях), разъезжающий себе по трехмерным лабиринтам и попутно крушащий многочисленных врагов из всего что только может у него стрелять. Причем терминаторствование сие происходит весьма резво и с пользой для окружающих. С точки зрения engine, налицо эдакий индустриальный переHeretic, плавно переходящий в недоQuake (вот я и ввернул любимое слово!).

Что, пратци, круто завернуто? То-то! Здесь вам не тут, всем, кто с первого раза не

Очевидный успех Psygnosis с ее новой игрушкой Assault Rigs, которую мы имеем честь представлять вам сегодня, — редкость на фоне повальных неудач при переносе игр с Sony PlayStation на родимый писюк. Развлекуческа получилась весьма достойной и на редкость играбельной. Что тому виной? Во-первых, явное идолопоклонничество авторов перед DOOM'ом, а во-вторых, свойственное им же, творцам, отличное чувство юмора. Так что предрекаем: Assault Rigs будет пользоваться ба-альшой популярностью у детишек всех возрастов, обожающих конструкции из ромбиков и кубиков и военные игры. Во всех их проявлении.



понял, крутить фонарики полчаса, остальные — полчаса напряженно курят и пристально смотрят в даль. Крутите, я объясняю. Наконец-то сбылась греза Михал Михалыча Ж. (эксклюзивно для "МИ" сочинившего указанный выше эпиграф): творческие коллективы прямо-таки рвутся отвалить вам средства на покупку одного из трех выставленных в

витрине игрового шопы танков (первый дюже защищенный, второй могуче быстрый, а третий нормальный, для братков; подробности, пожалуйста, почтой). Ну и вы, конечно, денежки берете, просите завернуть и перевязать ленточкой, а потом залезаете в новенький танк, наполняете до краев баки бензином и отправляетесь наводить порядок в неспо-



койном мире, до боли напоминающем кубики от строительного конструктора.

Да, мир ваших фантазий и предстоящих разборок состоит главным образом из черно-красных квадратов имени товарища Малевича. Некоторые из этих изящных конструкций можно двигать, а самые приятные из них и вовсе вкалывают в поте лица лифтами. Эти самые лифты настолько точно подогнаны под размеры вашего бронехода (при этом законы физики в Assault Rigs отнюдь не отдыхают), что искусство кататься на лифте (ау, мотологи!)

сродни искусству жить и не чувствовать боли. Потому как с подъемника можно запросто сверзиться. Вниз (башней вниз, а гусеницами к небу). Что, сами понимаете, не совсем приятно...

Все это, безусловно, называлось бы "совсем ужасной пожизненной подставой первой степени", если бы не веселые парни из Psygnosis. Вы можете представить себе тяжелый танк, одним прыжком (!) преворачивающийся в нормальное положение. С трудом? А вот создатели этой гамы такой подвиг осилили. Опочки!!! Легко! А стрейфиться на танке, по-вашему, можно? То есть двигаться перпендикулярно гусеницам. Не побоюсь этого слова,



ортогонально перемещаться. "Однозначно!" — заорали панки из вышеупомянутой игроклепательной конторы, и теперь, нажимая DOOM'овское Z и X, вы получаете вполне ожидаемый эффект, трактуемый работниками НКВД как побег. А уж со стрейфом-то нам все нипочем, особенно на танке, с броней и кучей оружия!

Впрочем, про оружие необходима тьма отдельных примечаний: оно, родимое, бывает разных типов — под один из двух "Ctrl", коими, собственно, и организуется столь необходимый шквал огня. Но палить, замечу я, надо с умом: для каждого противника должна обнаружиться персональная плюхалка, лучшим и эффектнейшим образом отправляющая гада на тот свет. Разжевывать для самых нелюбопытных и непонятливых, записывайте: оружие хранится в синих кубиках и извлекается из них стрельбой. Последнее китайское предупреждение: имейте терпение — вторым выстрелом убивается уже не кубик, а само оружие, поэтому жадные и скорострельные останутся с "пушкой по умолчанию". Кроме того, необходимо добавить,

что в качестве средства нападения могут использоваться и некоторые бонусы (скажем, защита). Иначе говоря, их можно положить в карман, а затем, в нужный момент, ласково сказать им "Пли, ребята!".

Из общей массы приятных и полезных вооружений, имеющихся в игре, очень хочется выделить возможность закладывать на своем пути мины, а потом долго ждать,

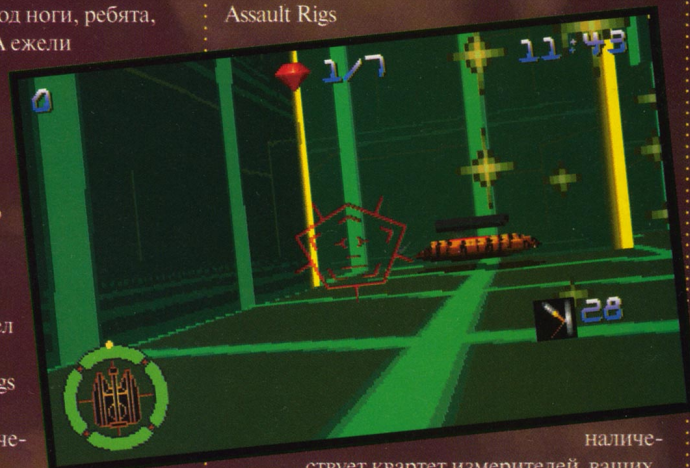


когда бросившийся догонять вас противник найдет это милое произведение и минимально пострадает. Но имейте в виду, мин в лабиринтах накинато достаточно и без вашей помощи, так что под ноги, ребята, под ноги надо смотреть! А ежели минные входы густы, словно озимые на полях Мичиганщины, и продаться сквозь них нет никакой возможности, вспомните о том, что у вас есть пушечка-ракеточка-пулеметик-лазерок. И по минам, трубка пятнадцать, пришел сто двадцать, агонный!..

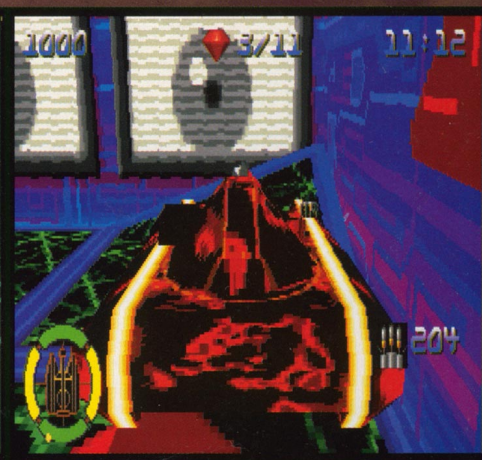
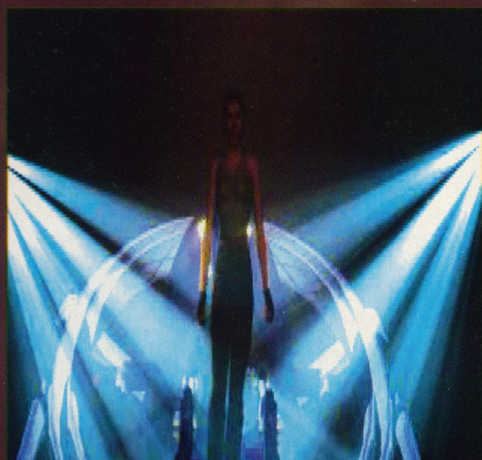
А вот враги в Assault Rigs относятся к подлинным художественно-идеологическим достижениям. Во-первых, авторы, похоже, насмотрелись Ultimate DOOM, и все благополучно убитые вами противники через некоторое время регенерируются. Во-вторых, создатели AR явно намечались о Quake, и

вороги являются самыми что ни на есть векторными, с довольно милой детализацией. И вся эта милитаристическая туча бегают и летает по уровням исключительно ради вашего гонорара, что причитается вам за уничтожение неприятелей. Симпатичен и тот факт, что супостат применяет те же виды вооружения, что и вы. Таким образом, имеет место быть минимальная справедли-

вость, что не может не радовать. Веселье, называемое справедливостью, вылезает на свет божий еще и в том факте, что вместо абстрактного счетчика повреждений в Assault Rigs



налице- ствует квартет измерителей ваших ран, отвечающих за каждую сторону света. Поэтому вам жизненно необходимо научиться подставлять под вражеские выстрелы разные бока. Позорная смерть, при которой ваши тылы будут целы, а рожа



(извините за танковый жаргон) умоется кровью, покроет вас позором неспособности к стрейфу на всю жизнь.

Вас, конечно, интересует, какова же цель ползания по лабиринтам. Надо собрать требуемое количество бонусных кристаллов, найти выход и смыться. На этапе этих самых кристаллов больше, чем требуется, поэтому стоит внимательно пошуровать за отодвигающимися стенками — авось сэкономим время на поисках и борьбе с безусловным противником. Лично меня это корбит. Где это видано, чтобы игра, посвященная великой идее уничтожения всего живого (а также бронетехники противника), уподобилась, какому-то не то digger'у, не то loader'у, не то loadrunner'у. Это же страшная обида. Загубить свои молодые жизни, собирая какие-то кристаллы! За этим неминуемо следуют оскорбительные намеки товарищей на сказку о скупом рыцаре, разговоры о позоре личности... Стыдный конец, господа,

моральный эффект от стрельбы и прыжков по лабиринтам будет гарантирован. Урчание мотора вашего железного коня ласкает слух и повышает тонус. В области музыки наблюдаются несколько более тонкие эффекты: давно известно, что мелодии для игр, обитающих на Sony PlayStation, сочиняют какие-то дикие рейверы, поэтому звуковым фоном описываемых здесь танковых битв стал странноватый хаус с элементами этнического транса. Музыка и в самом деле получилась не от мира сего, но неплохая, а в чем-то даже и славная (помните, как чукчи встречают в чуме желанных гостей? Вот-вот, есть что-то и от этого). По сложившейся традиции, музон записан на компакт треками,

следовательно, люди, способные извлечь из него глубокий внутренний кайф, смогут извлечь его, забыв о самой игре (то есть делать это дома, на работе, на учебе etc.)

Подведем же скромные итоги. Получилась очень забавная и одновременно странная игрушка. Графика, пусть и не

неверным путем.

А зря, графику можно было бы и получить замутить, нас ведь с правильного пути бульдозером не сдвинешь, не то что какими-то футур-танками...

— Павел Завьялов



P.S., господа. Суровое дыхание современности все же сказалось и на Rigs. Два неразлучных друга навсегда смогут отвести свои души в Deathmatch по Com-порту. Восемь же товарищей получат то же удовольствие, играя "в танчики" в сети. При этом наблюдается потрясающая деталь: если вы располагаете звуковой картой, то, натянув на голову наушники и зажав в зубах микрофон, сможете, не отвлекаясь от разбирательств на поле боя, утешать противника чтением мотологических трактатов, улаживать его слух базланием боевых песен или, на худой конец, обычным поименованием всего и вся простыми русскими словами из многих букв. Возрадуйтесь: ваши сильные выражения будут персонализированы, а потому достанутся именно тому, кого вы...

Короче, цели ясны, задачи определены, детматчимся, господа!



весьма стыдный...

С задумкой авторов вроде бы разобрались, а что же у нас с исполнением? Исполнение забавное. При невысоком, по современным меркам, разрешении (320x200) наблюдается настоящая трехмерность, причем с наклонными поверхностями, на которые нанесены текстуры довольно удобоваримого качества (особенно на "дальних" этапах). Освещение характеризуется словом "светло", а вот источники этого "светло" отсутствуют. Утешает наличие теней и отличная детализация всех объектов.

На должном уровне и звуковые эффекты: при наличии качественной звуковой платы



идущая, прежде всего из-за разрешения, ни в какое сравнение с Quake или Descent 2, в целом смотрится на уровне и даже в чем-то радует глаз. Музыка поддерживает настроение игры, в то же самое время удачно развлекает. Сюжет тоже потешен, хотя и не очень увлекателен. По первому, второму да и, пожалуй, третьему впечатлению играть в Assault Rigs весело и радостно. В общем, такие игры на то и существуют, чтобы доставлять удовольствие простым мотоло-

гам, развлекать их в минуты печали и безденежья, но ни в коем случае не отвлекать от насущных проблем бытия — того же Quake и кинофильма Natural Burn Killers. В этом, видимо, и кроется секрет не совсем современного разрешения игры: авторы, безусловно, боялись переплонуть Quake и тем самым повести нас в светлую игрушечную даль



Psygnosis

79% ГРАФИКА

87% ЗВУК

77% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, видеокарта на шине VESA (предпочтительнее).

Пакостники

СОЛЮШЕН К ИГРЕ BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Школа

Возьмите пропуск в коридор/туалет — он висит рядом с доской. Вручите его учителю. Теперь можно выскользнуть из класса. В коридоре справа есть фонтанчик (знакомо, да?), отыщите на нем прилепленную жвачку. Затем устремите стопы направо — так вы попадете в спортивный зал. Попрыгайте на трамплине, а затем вспорхните на коня. Если оттуда вернуться



на трамплин, то Butt-head сможет вцепиться в лестницу, которая была недоступна ему ранее.

Таким образом мы оказываемся на крыше. Перегнитесь через ее край. Здесь начинается первая аркадная игра Носк-a-Loogie. Ее цель (надеюсь) поймете сами. Отдохните душой, сплевывая на прохожих: это прибавит вам очков. Каждые 10 очков принесут суперплевков, который вы просто обязаны, задействовав все свои снайперские таланты, уложить на макушку директора школы. Возмущенный, он помчится устраивать разборки и тем освободит выход из ненавистного учебного заведения. Хватайте палку, лежащую на крыше, и вставляйте ее в вентилятор. Вам осталось забраться в вентиляционную трубу и сделать школе ручкой.

Парк

Поговорите с бандой Тодда. Можно чуть-чуть оттянуться, поиграв в Court Chaos на теннисном корте. Beavis не побрезгует забраться с головой в мусорный бак, который стоит там же, и хорошенько его проинспектировать. Оттуда будет извлечен бумажный самолетик (flyer).

Дома

Ответьте на телефонный звонок. Подберите увеличительное стекло. Оно понадобится в том случае, если вы вдруг



В прошлом номере "МИ" мы опубликовали рецензию на эту прелюбопытнейшую игрушку про двух американских оболтусов-"террористов", поэтому нынешний текст целиком посвящен прохождению Beavis & Butt-head (занудно, зато по делу). Игра искрится своеобразным юмором, так что не поленитесь переговорить со всеми и наложить руку (use) на все, что попадает. Далее же описаны лишь те действия, которые необходимы, дабы успешно достичь конца этого приключения.

(всякие игроки попадают!) захотите поджарить муравейник около школы (Bug Justice). Да! И не забудьте, пожалуйста, посмотреть телевизор.

Магазин

Спросите клерка о Тодде.

Снова парк

Подождите, пока сдохнет белка (бедное животное! какая садистская игрушка!), и попытайтесь ее схватить. Поговорите с членами банды: ребятаки заставят вас сбегать за едой.

Burgerworld (бигмачечная)

Пообщайтесь с менеджером. Попросите хлеба насущного.

Вернулись в магазин

Попытайтесь стащить nachos (это такая еда, бестолковые вы мои). Побеседуйте с Anderson'ом о nachos. Пришла пора просить подаяние: канючите доллар. Доллар спасет отцов американского гопничества.

Veteran's Hall (Музей боевой славы)

Переговорите с Buzzcut'ом. Затем необходимо предпринять бесплодную попытку вымыть... танк (а вы думали, вам бронетранспортер доверят? нетушки). Открыть люк танка и поборождать просторы любимого города на этом монстре вам не удастся, даже и не пытайтесь. Зато попробуйте потолковать с любимым учителем парочки (хиппи) и

спросить его о sperm whales (разумному переводу не поддается: это же не киты-производители, правда?).

Забегаловка (Coffee House)

Вручите девичке на входе самолетик — иначе она вас не пропустит. Найдите томик поэзии. Важно поболтать с Wilber'ом: он расскажет о вечеринке у Майка (Open Mike Night). Поговорите с Vandreson'ом (учитель-хиппи). Теперь заставьте ребят выпить весь кофе из чашек и попросить еще.



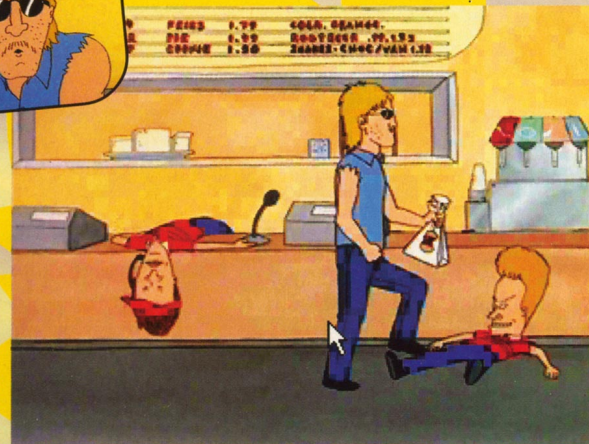
Подождите, пока персонал уйдет, и включите кофейную машину. Beavis на глазах у изумленной публики превращается в Cornholio.

Veteran's Hall

Вот теперь можно: Beavis-Cornholio с легкостью взламывает танк и... А вот слюней не надо: далее играющий приглашается на просмотр видеоролика, после чего продолжает игру совсем в другом месте.

Тюрьма

Да, тюрьма... Подберите туалетную бумагу и мыло. Вручите мыло Beavis'у и невзначай оставьте его (мыло) на полу. Необходимо пообщаться с парнем, сидящим на кровати: он расскажет о Тодде. Теперь настало время подкрепиться, и, когда охранник принесет обед, стяните ключи.



Нетрудно догадаться, что это позволит вам покинуть камеру.

Во дворе

Поговорите с Kyler'ом (парниша в зеленой майке) и вытащите из-под него подушку. Используйте баскетбольный мяч, чтобы удалить охранника на крыше. Отнимите у женщины-гарда полотенце. После этого гнусные пакостники Beavis и Butt-head смогут смело отправляться в то крыло здания, где сидят сумасшедшие, — чтобы сделать некоторые полезные приобретения: кубики, плюшевого мишку, камеру. Там же должен быть найден любимый препарат против любых болезней — машина электрошоковой терапии.

Возвращаемся в камеру

Торжественно вручите заключенному, которого вы найдете под кроватью, кубики, мишку, книгу, туалетную бумагу и подушку. Подберите то, что выпадет из подушки. Совместите найденную вспышку с фотоаппаратом. Вернитесь во двор и несколько раз ослепите Kyler'a. Поднимется бунт. После того как вас вернут в камеру, снова отправляйтесь во двор. Подберите деньги (quarter) и вручите их парню в камере.

Побег

Будьте безжалостны: присоедините электрошок к стулу охранника... Машина ждет вас неподалеку.



Slaughter House (бойня)

Взгляните на кучу деревяшек рядом с B&B. Возьмите одну и несколько раз "кликните" мышью на цепи. Возвращайтесь на бойню, чтобы свинтить номера у машины Тодда. В доме найдите стейк и машину для забоя скота (видимо — скота). Стейк подберите, а машину запустите на максимальных оборотах. По прошествии некоторого времени прикарманьте топор и отправляйтесь на ферму.

Ферма

Единственная ваша задача — это побеседовать с фермером о Тодде. Впрочем, развлечения для можно погоняться за скотом (разумеется, домашним).

Veteran's Hall

Проинтервьюируйте Андерсона.

Магазин таксидермиста

Обратитесь к даме. Соберите все имеющиеся окрест пожитки: ручку, змеиный глаз (!), кролика. Из кролика надо выудить нить (как — даже не спрашивайте).

Дома

Вам необходимо приклеить жвачку к нитке, дабы получившейся пародией на удочку выловить четвертак (25 центов).

Забегаловка

Наберитесь наглости и спихните Wilbur'a со сцены: это предоставляет игроку возможность слегка помузицировать в Air Guitar. На последний четвертак приобретите в туалете пре... презерватив (я не знаю, что это такое, но оно продается, а Америка страна такая — там, что не продается, то покупается).

Бигмачечная

Говорим с продавцом. Пристав к Джине (Gina), узнаем про Тодда и ключи. На прощание, отобрав у девчонки гамбургер, заклепываем им вентиляционное отверстие. Стащив лопаточку со стойки, герои наконец удаляются. Антракт. Какое счастье...

Магазин (рядом с заправкой)

Натяните пре... презерватив (короче, резиновый шарик) на баллон с газом. Надуйте эту резиновую штуковину. Пожалуй-ста.

Опять школа!

Побеседуйте с уборщиком о комбинации к ящикам. Направляйтесь прямо в тюрьму.

Ворота тюрьмы

Попробуйте соблазнить собаку стейком. Зря пробовали — псина откажется. Наградите ее за стойкость лопнувшем пре... резиновым шариком и, пока животное занято, спустите его с цепи. Возьмите молоток и ныряйте в туннель. Зайдя в крыло для шизоидов, вручите одноглазому... что можно вручить одноглазому?... верно, глаз (пусть и змеиный). Выпросите у него книгу, которую должен получить парень, живущий

под кроватью. Поставьте себя на место простого дантиста и извлеките у него... зубы.

Парк

Взгляните на придавленную белочку. Поправьте дорожный знак с помощью ручки. Избавившись таким образом от машины, соберите останки безвременного ушедшего от нас зверька с помощью лопатки (слегка стукнув по лопатке молотком).

Таксидермист

Обменяйте эту дохлятину на дохлятину набитую (читай: чучело). Справьтесь о медведе (? — но надо).

Забегаловка

Нарвавшись на Buzzcut'a, освободитесь от него известным женским приемом.

Музей (Veteran's Hall)

Поприветствуйте медведя (пусть Butt-head стукнет его). Обойдите это чудовище, окинув внимательным взглядом его, извиняюсь, бэкграунд. Слабонервных прошу погасить мониторы либо прикрыть глаза левой рукой (правая держится за сердце)! Остальным придется несколько раз подряд запустить руку и исследовать вышеуказанную часть медведя. Наградой за это является дистанционный пульт управления.

Школа, туды ее в качель!..

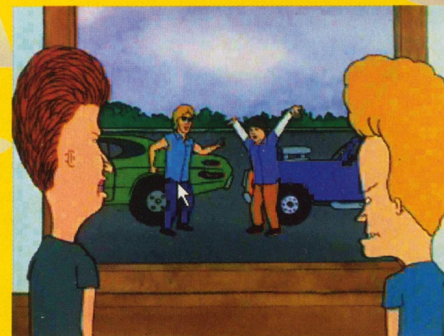
Отдайте чучело уборщику, а сами неситесь в спортзал. Beavis должен забраться по веревке наверх, но его придется подбодрить полотенцем. Когда этот валенок наконец залезет, обрубите веревку топором — и вы окажетесь в котельной. Подберите ведро с краской. Теперь быстренько выходим и ищем ящик под номером 69. Забирайте ключи и отчаливайте на ферму.

Ферма

Труды с пультом дистанционного управления не пропали: откройте с его помощью амбар и войдите туда. Найденную там машину необходимо замаскировать: для этого смените номера, перекрасьте все, что красится, и в путь!..

— Александр Вершинин

От редакции: мы приличный журнал, поэтому вряд ли стоит искать корни употребляемого выше термина "таксидермист" в таких популярных словах, как "такси" и ".....". Извините.



NTSC Spycraft

предоставлена Электротехническим обществом (Москва)



Хитрая игрушка этот Spycraft! Что называется, обреченная на популярность: программисты из Activision еще только

пальчики начинали разминать, операторы — камеры настраивать, актеры — ЦРУшный грим накладывать, а два вышедших в тираж шпиона, Колби с Калугиным, вместе с прочими специалистами по рекламе уже всем на свете рассказали, как все это круто получится и сколько там будет правды жизни. Да и как же иначе при таких консультантах, деньгах (говорят, 4 миллиона \$ угрохано) и техническом оснащении! Что и говорить, "Великая игра", как скромно называли ее авторы...

Страшные тайны двух великих спецслужб, где оба консультанта в течение долгих лет профессионально хлопали ушами, защищая взаимоисключающие государственные интересы. Политические реалии. Сцены попыток — слабонервные могут их заранее отключить. Игроющему предстоит использовать всевозможные шпионские и научные методы... Крутое видео, новый интерфейс... Ждите — о выходе будет объявлено дополнительно!

И публика исправно ждала, пуская слюни и внимательно просматривая шпионскую литературу в метро и "Бондианину" — по телевизору.

Самое интересное — Activision все свои обещания, пожалуй, сдержала.

Здесь и вправду все есть: по светлым

никакому Колби! Пройдя суровую школу в тренировочном лагере под руководством безжалостного и многоопытного инструктора (попробуйте не пройти!), потеряв друга и повзрослев, вы возвращаетесь в штаб-квартиру, чтобы возглавить операцию по отлову потенциального убийцы вашего (американского) президента, симпатяги и оплота мира во всем мире.

Теперь вы умеете искать танки по выхлопным газам и бить врагов-диверсантов, что называется, влет. Остальное освоите в процессе тяжелой шпионской работы.

Боже, что это?! Да это же Красная площадь! Вон Исторический музей, вон собор Василия Блаженного, вон ГУМ...

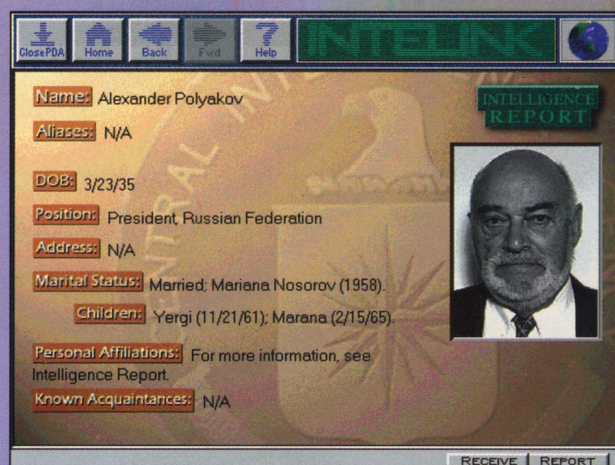
Что-то этот ГУМ на Зимний дворец больше смахивает... Но это, конечно, мелочи. Мало ли что бывает!

А вот и кандидат в президенты (России). Весьма, надо отметить, зюганообразный. Что ни спич, то правая резба, урапатриотизм. Публика из одних ветеранов... Руками машет. Но что это, граждане православные?! Кто это ему полчерепа снес?!

Именно это вам и предстоит выяснить — следующей жертвой ловкого снайпера должен стать

ваш обожаемый президент Александр Поляков, назначивший вам такую хорошую (похоже) зарплату. Включайте свой карманный компьютер — и за дело!

Работы у вас море, пригодятся все ваши шпионские знания и умения. А именно: найти рожу в базе данных по самостоятельно составленному фотороботу; определить место, откуда был сделан звонок, по сопутствующим шумам — слава Богу, любят эти дураки-шпионы звонить

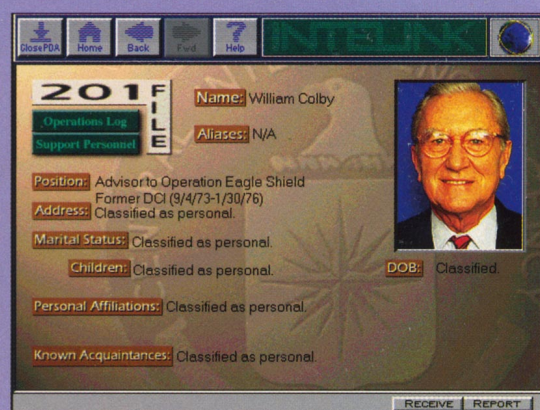


из автоматов в общественных местах; определить тип оружия по входному отверстию, а место, откуда был сделан выстрел, — по траектории полета пули (тут вам немного поможет лаборатория, где, кстати, та-а-акая лаборантка!); "уложить" хитрую шпионку на фальшивую фотографию... Стряпать ее придется вручную, из старых снимков, а девочка не дура — попробуй ошибиться! Подумайте, какие сигареты нужно положить на стол и что за газету должен читать поддельный арестант на вашей фальшивке! Она ведь тоже профессионал... Хотя и любит его без памяти.

Учтите, нам, россиянам, будет трудно вдвойне: в глубине души вы, читатель,

Системные требования:

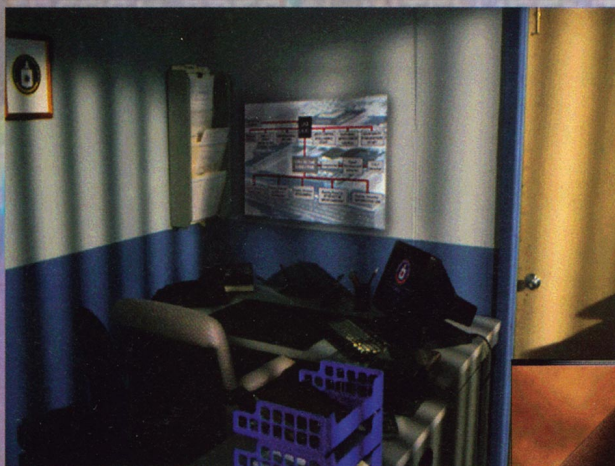
486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, 50 Мбайт на HDD, MS-DOS или Windows 95, звуковая карта, мышь



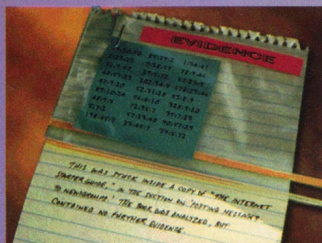
коридорам Лэнгли бродят жирные цэрэушные начальнички, полисмены с дубинами и послушные ногастые секретарши, и вы среди них — как дома! Инструктировать перед заданием вас будет сам сэр Уильям Колби — правда, актер он никакой и всю дорогу думает только о том, как бы не расхохотаться. Портит, короче говоря, всю картину, ставя под сомнение важность вашей высокой миссии.

Но вас, лейтенант Торн, не сбить





как ни крути, все равно останетесь человеком русскоязычным, и искать в Москве кого-то, проживающего по адресу "Мясницкая проспект, 871", будет ох как непросто! Тем более, что этот "кто-то" — старый русский интеллигент, математик из

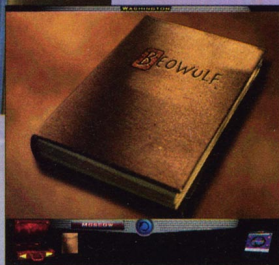


Таджикской академии наук, и подпольная клчка у него "Тургенев". И балалайка на стене...

В общем, нашего потребителя ждет масса дополнительного и вполне бесплатного удовольствия: Россию авторы (как,

вероятно, и товарищ Калугин) явно видели только в плохом кино, и вам, хотя вы теперь и американский шпион, наверняка будет весело гулять по Красной площади, где, как уже было сказано, вместо ГУМа стоит некое подобие Зимнего дворца, наткаться на круглые мусорные баки высотой в полтора метра, посещать московскую штаб-квартиру родного ЦРУ, размещен-

ную в прибалтийском особняке со стрельчатыми окнами, чтобы на выходе из нее оказываться в узком грязном переулке, даже коренному россиянину до боли напоминающем трущобы Гарлема... Там русский дух, там Русью пахнет: периодически слышен звук подземки, все стены исписаны русскими граффити с явным преобладанием некоего слова из трех букв (МИР, если вы еще не догадались, — я абсолютно серьезно!).



Вам предстоит определить, откуда звонил давший слабину агент по отдающимся в трубку ударам "десяти-тонного колокола". Это нетрудно:

такие колокола, оказыва-ется, есть всего в шести городах СНГ — Москве, Ленинграде, Новосибирске, Иркутске, Ереване и... Душанбе. Дальше — дело техники.

Короче, ЦРУ и КГБ наконец-то внесли ошутимый вклад в мировую культуру — создали новый тип компьютерных игр. Шпионских игрушек было уже немало, но эта — первая, где герой не просто лихой десантник со шпионским удостоверением в кармане. Он и вправду представитель мощной, иерархической и несколько официозной организации. Он работает на "контору", а "контора" работает на него, и успех — не успех — вопрос чаще всего карьерный. Зато база, техническое оснащение и куча начальства в костюмах.

Короче, новый жанр. Надо осваивать.

Увы, справедливости ради надо отметить, что первый блин — на то и первый, чтоб быть чуточку комом. Во-первых, никакого слишком уж забойного видео! Куда они эти 4 миллиона дели?! Ни хороших натуральных съемок, ни интересных перемещений, ни актерской игры — типажи любопытные, но никак не более того. Кино здесь и не ночевало. Даже интерьеры так себе... Не говоря уж о весьма сомнительном психологизме в ответственных диалогах и на допросах.

Молодцы Колби с Калугиным! Наверняка посоветовали, как лучше деньги потратить. Что ни говори, а мастерства не пропьешь!

Во-вторых, задачи, конечно, новые и интересные, но... больно уж простые. И

зачем всю дорогу подсказывать? Неужели мы сами не догадаемся, что там, где самолет жужжит, — аэропорт, а где сирены воют — скорая помощь? Зачем заставлять бедных игроков искать бандита по прическе пятилетней давности? Не такие уж мы и дубы — все-таки "Подвиг разведчика" смотрели.

Так что, признаюсь, не обошлось без некоторого разочарования. В целом же игру можно назвать неплохим, но слишком уж заковыристым квестом с текстовым интерфейсом...

Что, конечно, не отменяет всего сказанного выше.

В любом случае, убийцу искать надо?



Надо. Президента спасти кто-то должен? Должен. Так что садитесь и играйте!

— Наталья Дубровская

P.S. А вот это уже не смешно и к игре не относится: 30 апреля все газеты сообщили, что пропал 76-летний Уильям Колби. Решил порыбачить и... Как выяснилось позднее, заслуженный шпион потерял сознание и упал в воду. Мир праху его...



Activision

90% ГРАФИКА

90% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

Spycraft

И снова бунт!



Вы не боитесь темноты? А следовало бы — Descent 2 уже здесь! Компания-разработчик Parallax Software немало потрудились, исправляя и дорабатывая первую часть игрушки, меняя графический engine, монстров, уровни. И вот результат — конфетка получилась весьма и весьма вкусной. До DOOM-киллера, конечно, не дотягивает, но попробовать ее надо обязательно. Все-таки классика жанра.

Признаюсь: в первый Descent мне так и не удалось поиграть — просто не смог себя заставить. Графика по тем временам казалась слишком уж навороченной, не было и нынешнего сверхреального 3D. Зато в глазах пестрило от крупных пикселей, поэтому



усидеть за игрой больше получаса не представлялось возможным. Жутковатые непроницаемые коридоры вселяли уныние даже в самые отважные сердца, а самостоятельно найти на этапе хотя бы один заветный ключик было счастьем...

Если ко всей этой удручающей картине добавить, что в процессе игры вы не могли "спасаться", то сам собой напрашивался такой вывод: похоже, что коллеги из Interplay и Parallax так и не удосужились сест за собственное творение, оставив все тяготы на долю несчастных бета-тестеров. Судя по всему, именно поэтому весь DOOMающий, извините, я хотел сказать мыслящий, мир с недоумением наблюдал за той небольшой кучкой маньяков, которая вовсю резвилась, мотаясь по мрачным лабиринтам первого Descent'a.

В этот раз, прежде чем запустить финальную версию, Parallax сделала парочку пробных. Так называемая Trailer Demo (не интерактивная) впечатлила не столько своей графикой, сколько великолепной обработкой фирменной Descent'овской музыкальной темы. Сама же демо-версия с тремя эпизодами была выпущена (по-моему) зря: никаких новых "прелестей" там почему-то не обнаружилось. Она скорее отпугнула народ, нежели привлекла его. Поэтому постараюсь несколько реабилитировать игрушку, которая так неумело рекламирует себя.

Давным-давно (профессионалы могут пропустить эти строки — суть игры не изменилась) в некоей далекой галактике взбунтовались роботы, вкалывающие на горнодобывающих шахтах. Корпорация,

владеющая всем этим добром, отчаявшись справиться с ситуацией в одиночку, нанимает пилота-аса для выполнения суицидных заданий. Он снабжается неплохим истребителем с простейшим вооружением и забрасывается глубоко под землю, в катакомбы, кишашие сумасшедшими роботами. Цель задания очевидна — добраться до реактора шахты и разнести его на мелкие кусочки, уничтожая по ходу роботов-бунтовщиков. Желательно также, чтобы игрок успел примчаться к выходу наружу до взрыва подземных сооружений. Иногда вместо накрепко забетонированного в стену реактора вас поджидают боссы — отчаянно цепляющиеся за жизнь и здорово воюющие сверхроботы. Но обо всем по порядку.

Игрок оказывается (вкупе со своим истребителем) в отлично смоделированном, полностью трехмерном мире, обладая "шестью степенями свободы", то есть может двигаться в любую сторону: вверх-вниз, вперед-назад, налево-направо (вбок), плюс — повороты относительно осей координат. Недаром игра поддерживает практически все известное VR-оборудование — очки, шлемы, трехмерные джойстики и мыши. Кстати, советую вам, прежде чем приступать к Descent 2, разжиться хорошим джойстиком (это может быть Logitech Wingman или FCS F-16). Клавиатуру желательно настроить так,



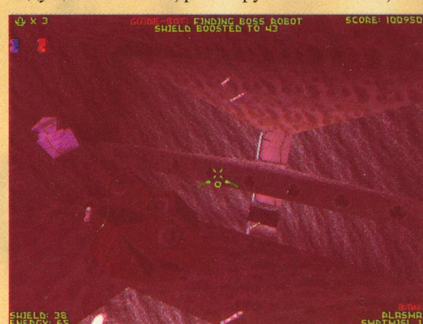
чтобы свободной от джойстика рукой можно было управлять движением вперед-назад и вбок. Последнее абсолютно необходимо, так как Descent не DOOM — здесь одним выстрелом врага не убьешь, придется уворачиваться.

Чтобы игрок не скучал в этих восхитительных хорамах, авторы наводнили их трехмерными векторными роботами-монстрами, а



пилота снабдили пушками и ракетами. Основным (Primary) оружием являются пушки. Их вид можно выбрать клавишами 1—5, а что-нибудь из 6—0 меняет тип ракет — это Secondary-оружие. Руки чешутся особо отметить некоторые вещи, которые в буквальном смысле спасли Descent 2 от участи предыдущей версии. Это графика SVGA, Guide-Bot (робот-проводник) и возможность спасения игры в ходе миссии. D2 поддерживает графические режимы 320x200, 640x480 с кокпитом и 320x200, 640x480, 800x600 без него. При больших разрешениях игрушка попросту оживает на глазах у изумленной публики. Графика радует глаз не только своей навороченностью и реальной объемностью, но и довольно высокой скоростью (это, конечно, не относится к 800x600, если только у вас не Pentium Pro с четырьмя процессорами и 8 Мбайт VRAM на видеокарте).

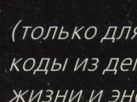
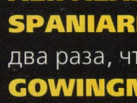
Что касается savegame'ов, то комбинации Alt-F2 и Alt-F3 доставят вам немало радости в ходе игры. Далее. Вам больше не надо мучительно напрягаться и искать коридоры, ведущие к ключам, реактору и боссам. Все, что



Descent 2

Системные требования:

486DX2/66
(лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM, SVGA (можно и VGA, но не нужно), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (джойстик)



от вас требуется, — это отыскать маленькую клетку, куда нехорошие роботы заточили вашего помощника — Guide-Bot, или проводника.

С обнаружением железного гида жизнь игрока становится чуть ли не малиной. С помощью Shift-F4 вызывается меню управления Guide-Bot'ом, в коем можно задать ему объект поисков — ключ,



оружие, даже монстров и powerup'ы, оставшиеся от вас, если вы уже умудрились умирать на этом этапе. Для особо гордых, самонадеянных и закомплексованных есть команда "Поди прочь, холоп!". Если же у вас мания величия, то Alt-Shift-F4 дает возможность наградить гида каким-нибудь именем.

Что касается вооружения, то здесь ваши наниматели не поскупились. Тонны оружия и амуниции раскиданы по каждому уровню. Лазер "накручивается" до шестого уровня, кроме того, к нему можно найти примочку, дающую вам четыре ствола вместо двух. Все оружие, кроме пулеметов, питается от бортового источника, запасы которого весьма полезно время от



времени обновлять (не забывайте также подзаряжать shield).

Помимо уже известных достижений типа invulnerability (это небиваемость) и cloaking (невидимость), вы всегда сможете отыскать и некоторые другие ценные вещишки. Дающий на один уровень прожектор слегка разгоняет мрак подземелий вокруг корабля. Особым счастьем можно считать находку устройства, которое "перегоняет" энергию от пушек к щиту

FREESPACE — переход на другой уровень

ALIFALAFEL — все примочки

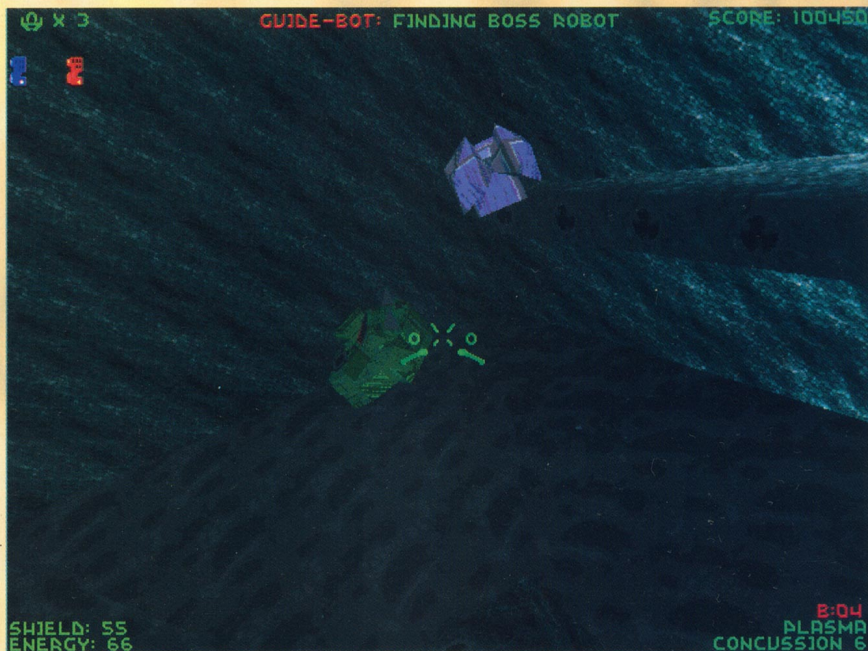
SPANIARD — убивает всех роботов (применить два раза, чтобы прикончить Guide-Bot)

GOWINGNUT — Guide-Bot атакует вражеских роботов

BITTERSWEET — "психоделические" стены

GODZILLA — облегчает истребление врагов путем столкновения с ними

(только для полной версии (попытки применить коды из демо-версии закончатся потерей 99% жизни и энергии))



(shield). Полезно знать, что этот трюк выгорает только тогда, когда уровень энергии пушек превышает 100. Новинкой для бывалых станет и ускоритель (afterburner), дающий игроку возможность улизнуть, если ситуация принимает излишне серьезный оборот.

Монстров стало больше, к тому же они крепко озлились и поумнели. Вооружены они не хуже игрока (а зачастую лучше) — пушками, ракетами. Некоторые из них достойны отдельного упоминания. Очень нехорошими стали "крабы". Осыпав вас тучей ракет и подойдя к вам вплотную, они не оставляют ни малейшего шанса на спасение. Крайне неприятны "жирные шкафы", напичканные ракетами. Откинув копыта, они оставляют пару-тройку малюсеньких роботов,

состоящих почти целиком из дула, выпускающего ослепляющие ракетные снаряды. И в тот момент, когда вы полностью теряете контроль над происходящим, подваливает очередная компания бунтарей и разносит вас на составляющие...

О главных монстрах: босс — он и в Африке босс. А потому галу доступны вещи, невозможные для вас. Даже самый хилый экземпляр (на шестом уровне) может исчезать, а затем, возникнув у вас с тылу, свести на нет 100% жизни за один выстрел. Совершенно уникальны в своем роде роботы-воры. Это очень маневренные и скоростные создания, норовящие подлететь к вам со спины. В случае успешного маневра играющий лишается нескольких ракет или других радостей жизни. Свершив черное дело, вор, естественно, спешит исчезнуть, при этом очень ловко уворачиваясь от ваших ракет.

Вообще говоря, игра обладает какой-то внутренней жизнью. К примеру, все роботы страшной ненавистью ненавидят слабо убиваемого Guide-Bot'a. Воришка всегда крутится у него на пути, а "крабы" хватают его "клешнями" и ни за что не отпускают на волю. Вооруженный маленькими лазерами для открывания дверей, проводник крайне комично разгоняет нападающих и мешающихся под ногами роботов. Надо признать, что сам Guide-

Bot запрограммирован очень прилично. Он никогда не теряется (!) и всегда возвращается за игроком, даже если тот сильно заплутал.

Все лабиринты в Descent 2, конечно же, новые. Вам предоставляется уникальная возможность исследовать 30 уровней в пяти разных мирах. Для пушечного разнообразия появились этапы с движущимися реками и лавой. Особенно коварны уровни с водопадами — удобной маскировкой секретных ходов и засад. Ну, а секретных зон здесь хоть отбавляй: они открываются выстрелом в стену или выводением из строя "замка" (кстати, точно так же выявляются и многие обычные двери).

Разведка в глубоком "Интернете" позволила разжиться несколькими (если не всеми) cheat-кодами. Но хочу предупредить, что большинство из них еще не опробовано и подразумевает использование на свой страх и риск (потеря всех очков в игре гарантирована).

— Александр Вершинин

P.S. Знакомый, увидевший только что принесенный Descent 2, скривил недовольную мину. "А Quake все равно лучше!" — с неподдельным обожанием в голосе произнес он. Господа, живите настоящим: лучше D2 сейчас, чем Quake в июле...

Interplay
Parallax Software

95% ГРАФИКА

85% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

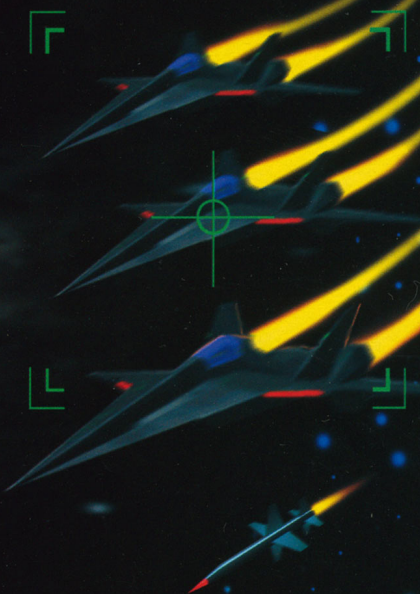
90%

Descent 2

TOTAL CONTROL

ВОПЛОЩЕНИЕ ЛУЧШИХ ИДЕЙ
ИЗ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Мощность огня
Скорострельность
Точность



J-6

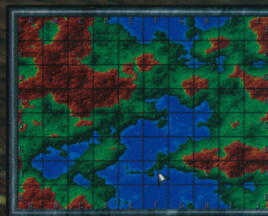
Тип робота
Hatchet

Маневр
Скорость
Броня
Размер

Технология
Скор. работы

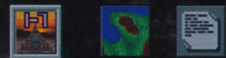


3 января 3045
17:01



База Г-Т: Вражеский Locust уничтожен

PC CD-ROM



ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ
ПОЛНОМАСШТАБНАЯ
СТРАТЕГИЯ

ЛЮБЫЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ
И ФУНКЦИИ, НЕОБХОДИМЫЕ
ПОДЛИННОМУ ИГРОМАНУ

ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ
В ДЕЙСТВИИ

ПОЛНЫЙ НАБОР
ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ГЛОБАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ

РАЗНООБРАЗНЫЕ МЕТОДЫ
ВЕДЕНИЯ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ
НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ
И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ
РЕВОЛЮЦИИ

САМАЯ СОВРЕМЕННАЯ
ГРАФИКА И ЗВУКОВОЕ
СОПРОВОЖДЕНИЕ

ПРИЗНАННЫЙ
СПЕЦИАЛИСТАМИ,
ЛЮБИТЕЛЯМИ И ПРЕССОЙ

ХИТ СЕЗОНА!



Приглашаются региональные дилеры



"Горячая линия"



Гибкая система скидок



Поддержка продавцов

Эксклюзивный дистрибьютор в Москве и Московской области

ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО

Тел./факс (095) 928 30 31, 928 75 18



103482, Москва, Зеленоград, корп.360
Тел. (095) 536 46 52, 536 40 20, 536 41 66
Факс (095) 536 58 87
E-mail (Internet) root@skadata.zgrad.su



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

ЧТО, КАК, ПОЧЕМУ

Мы все глядим в Наполеоны, обмолвился как-то великий поэт. И ведь верно — глядим. А как еще объяснить, что стратегии, стратегические игры, в коих надо *планировать, организовывать, короче говоря, проявлять стратегические таланты*, в России всегда пользовались особой любовью. Мы запросто можем пропустить очередной захватский “экшн”, квест, симулятор, но только не стратегию: выход любой мало-мальски стоящей игры этого жанра (пусть это будет чистая strategy или стратегоподобная wargame — мы не видим особой нужды отделять их друг от друга, как это делает наш стратег-колунист Dr. Skokov) становится событием: об игре усиленно говорят, ее обсасывают со всех сторон, а главное — в нее играют. Вот вам маленький тест: посмотрите во что чаще всего рубится оставшийся один на один с компьютером среднестатистический юзер. Думаете, гоняет в Quake’е рукодельных монстров? Или, не дай бог, мор-талкомбатится? а может, мечется по лабиринтам 3-го уровня Fade To Black (дальше-то слабо)? или, что было бы совсем уж дико, третирует некоего полковника из некоей космооперы? Нетушки. В четырех случаях из 10 по его монитору мечутся загнанные варкрафтовские орки, в трех — партизанские отряды NOD гоняют от всей души гэдэишных “Мамонтов”, в одном — НММ’овские тролли “воспитывают” НММ’овских же непутевых эльфов и горгулий, а все вместе они пытаются делать вид, что воюют на стороне игрока.

Короче, глядим, и точка. В Наполеоны. Как завещал А.С. Потому как даже уважаем. Не известно, правда, почему. Может, Dr. Skokov знает? Что ж, почитаем...

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Для начала давайте уточним некоторые понятия. Здесь и далее под **ST game** будем понимать стратегическую игру, а под **wargame** — игру военную (или, если угодно, военно-стратегическую).

Но что же это такое — “стратегическая игра”? Для заправки вот вам пара цитат из сети FIDO, тоже озабочившейся однажды этим вопросом.

“Слово “стратегия” привнесено военными, а посему все стратегические игры суть “военные” игры. Кетати, бизнес-войны ничуть не менее кровавы и драматичны, чем старые добрые wargames, несмотря на то что в них не потрясают в открытую оружием (хотя воинственных криков сколько угодно)...”

“Игры от MicroProse, несомненно, являются стратегическими, так как всегда заставляют игроющего использовать долговременное планирование кратких местных усилий для получения преимущества над противником в общем и целом и “достижения полной и окончательной победы над врагом”. А это и есть стратегия.”

ST GAME

Если это достойный представитель жанра стратегий, то почти вся игра заставляет вас активно шевелить мозгами, ибо только так можно достичь успеха (забудьте о ловкости своих рук и той прекрасной реакции, которую вы демонстрировали в аркадных играх). В случае ST game, идущей в реальном времени (real time), подразумевается, что течение времени (time flow) всегда можно замедлить, дабы веде успеть. Если игра не содержит подобной опции, то общение с ней превращается в работу авиадиспетчера.

(Кстати, на моей памяти несколько таких игр. В

одной из них (в определенном квадрате, с несколькими аэродромами и точками входа/выхода) нужно было заниматься управлением самолетами с земли, учитывая их скорости, высоты, запасы топлива и пункты назначения. Кроме того, игровые события буквально бежали, и играющий во истину уподоблялся взмысленному авиадиспетчеру.)

Замечу, что примерно с той же бешеной скоростью можно играть и в WarCraft или C&C, но это уже, скорее, “стратегическая аркада”, а никак не обычная ST game.

На самом деле, привнесение в игру элементов различных игровых жанров зачастую придает ей большую увлекательность и живость, поэтому в ST game и встречаются черты arcade или action.

В этой связи можно вспомнить довольно популярную игру Steel Empire, где чисто стратегическое планирование размещения и производства роботов сочетается с action-битвами в реальном времени. Помнится, за счет тупости AI и правильно выбранной стратегии поведения войск (или даже одного робота) можно было выходить победителем из большинства стычек, даже при подавляющем отнесном перевесе противника. Иначе говоря, даже если вы не любитель arcade, все равно имело смысл участвовать в битвах. В ряде случаев, когда никакие интеллектуальные ухищрения не помогали, имелась возможность, выбрав себе самого беспомощного робота, тихо стоять в сторонке, наблюдая за боем. Однако до этого не доходило, так как в большинстве миссий хитрый обходной маневр одним-двумя роботами или небольшой перестановка войск в процессе боя гарантированно приносили победу даже против превосходящих сил противника.

Не следует относить сложные имитационные игры (типа SimCity или Transport Tycoon) к стратегическим, для них существует вполне определенный и



сложившийся жанр — симуляторы.

Часто бывают случаи, когда к ST game относят и вовсе посторонние игры. Скажем, Wing Commander 3. Полнолька такая: мод, от выбора каких-то решений зависит дальнейшие повороты сюжета или вооружение корабля в следующем полете... Здесь можно только улыбнуться и еще раз напомнить, что любая игра может содержать моменты, в которых придется думать, а не только жать на клавиши. Но одно это не делает подобные игры стратегическими.

WARGAME

Почти стратегическая игра. Многие склонны выделять их в отдельный жанр. Почему? Да потому что wargame — это лишь часть стратегической игры. В хороших ST game почти обязательно есть значительное развитие и принципиальное изменение ситуации. В wargame же обычно все действия играющего сводятся к управлению военной техникой; а вот произвольность ее и совершенствовать вы можете далеко не всегда.

Хотя это и не совсем верно, но для простоты можно сказать так: если в начале у вас ничего нет, но с развитием игры вы можете построить кучу разнообразной военной техники и с ее помощью победить, то это, скорее всего, strategic wargame. Если же вы, начав игру, уже имеете военную технику, количество которой убывает в процессе боев, это чистая wargame.

Еще одной отличительной особенностью wargame является невозможность выигрыша за счет существующего противника в технологии. Wargames обычно связываются с какими-либо конкретными войнами или историческими событиями, и тут уж, как ни бесясь, логика игры (game logic) не позволит вам, к примеру, построить более совершенные танки до тех пор, пока они не станут доступны в соответствии с историческим календарем.

СОСТАВЛЯЮЩИЕ ST GAME

Рассмотрим игру как состоящую из логически разделяемых модулей: Game world & Game logic, AI, Interface.

GAME WORLD & GAME LOGIC

Игровой мир и игровая логика. Второе — это те правила и законы, по которым живут герои игрушки. А игровой мир — это пространство, в котором происходит игра: дом, квартал на местности, остров,

материк, планета, звездная система, Вселенная. Законы мира определяют возможности взаимодействия между unit'ами.

Кстати, о unit'ах. Как правило это любой минимальный движущийся в игровом мире объект. К примеру: танк, грузовик, пехотинец, дирижабль. Стационарные сооружения — города, заводы, аэродромы — обычно называют строениями (building).

AI

Искусственный интеллект. Так как в любой ST game всегда есть хотя бы один оппонент, то должен же за него кто-то играть. Разумеется, в сетевой игре все участники могут быть людьми, и тогда AI не обязателен, но поскольку подавляющее большинство игр допускает игру в одиночку, то тут человек играет против компьютера. То, что превращает компьютер в вашего игрового противника, и есть AI.

С другой стороны, AI — это не совсем "искусственный интеллект" (в том смысле, который вкладывают в это словосочетание ученые); это всего лишь специальная программа, позволяющая компьютеру оценивать ситуации, складывающиеся в игровом мире, и предпринимать определенные адекватные действия.

Какими бывают компьютерные противники? Я бы выделил два их типа.

◆ Компьютерные противники, играющие вместо другого человека в условиях, приближенных к тому, что установлено игрой для вас.

Тяжелый случай для создателей игры. Любая хорошая ST game имеет довольно сложные правила игрового мира, и научить компьютер играть по этим правилам на уровне, сравнимом с человеком при равных начальных условиях, — почти нереально.

Обычно, чтобы оживить игру, плут на уступки AI: дают ему побольше начальных ресурсов, наделают определенными игровыми преимуществами, и т.п. Тут следует повторить известную фразу: "Не важно, как AI обманывает вас. Главное — чтобы вам было интересно играть против него!"

◆ Вразумленные силы. Здесь равенства в средствах и возможностях не требуется, и в этой роли AI способен играть много лучше. В данном случае AI предоставляется возможность, существенно отличная от ваших. Цель этого хода — сделать из AI противника, который достаточно долго способен противостоять вашему интеллекту.

"Our AI doesn't cheat!" — так звучало заявление одной небольшой, но гордой фирмы. Желание написать AI, который мог бы играть на равных с человеком, конечно, достойно уважения, но я не видел еще ни одной хорошей игры, где бы это было осуществлено. Причина? Слишком сложно и дорого, и, видимо, пока за пределами возможностей современных PC (естественно, речь о разумном времени ожидания ответа от AI).

Вернемся к слову "cheat". В данном контексте это, безусловно, "жульничать". Так вот, можно ли сделать так, чтобы действия AI соответствовали упомянутой выше рекламной фразе, памятуя, что в условиях полного равенства AI обычно быстро проигрывает? Можно.

◆ Способ 1: несколько компьютерных противников, играющих сообща против вас. Недостаток этого варианта: если неприятели нападают на вас слишком рано, когда их глупость еще не компенсируется многократным перевесом сил, вас могут просто "вынести", то есть уничтожить все ваши unit'ы и строения. (В дальнейшем я буду употреблять этот термин без кавычек.)

◆ Способ 2: наделить AI сценарными bonus'ами. Скажем, мешками с золотом, выгодными позициями... Недостаток: такое возможно только в игре по сценарию или должно быть встроено в Game Logic.

Вобщем говоря, существует множество "относительно честных способов", но идея все равно остается прежней: чтобы игра была интересной, неадекватность AI должна чем-то компенсироваться.

INTERFACE

Это еще одна составляющая ST game. Это то, что отображает и воспринимает ваши команды.

Визуальный перевод данного подзаголовка — междуморалие. То есть связующее-переходная часть между вами и тем, что живет внутри компьютера.

Interface — это часть программы, которая отвечает за взаимодействие и обмен информацией между играющим и внутренним игровым миром. Взаимодействие с другими игроками, как людьми, так и AI, происходит посредством того же интерфейса или через игровой мир.

Вряд ли нужно описывать из чего состоит interface для ST game. Это сильно зависит от Game World & Game Logic. Лучше попробуем перечислить, что обычно требуется от интерфейса.

◆ Понятность. Если при взгляде на экран, даже после прочтения описания, tutorial и нескольких

часов игры, вам мало что понятно, — значит, этому требованию игра явно не удовлетворяет.

◆ Удобство управления. Если для передвижения вашей армии на соседнюю клеточку приходится каждый раз углубляться в развешенные меню, то вам едва ли захочется играть в эту игру очень долго.

◆ Удобство отображения информации. С этим пунктом сложнее. В одной и той же игре, в зависимости от пристрастий игроков и ситуации, их мнения о том, что и в какой форме они хотели бы видеть на экране, могут сильно различаться.

Предпочтительнее здесь, конечно, многооконные интерфейсы с широкими возможностями настройки.

Относительно resolution. В отличие от action game, стратегические игры не столь привередливы к скорости вывода информации на экран. Поскольку в большинстве ST game существует карта, то более существенным фактором является количество информации, которое можно уместить на экране. Если от общих рассуждений перейти к конкретным цифрам, можно сказать следующее: 320х200 — откровенно плохо и совершенно неприемлемо; 640х480 — уже лучше, но еще недостаточно; для мониторов 14" остается 800х600 и 1024х768 (к сожалению, последний режим на 14 дюймах смотрится мелковато).

Наконец, два слова о системах ввода команд.

◆ Мышь. Основной инструмент управления в современной ST game.

◆ Клавиатура. Хороша как дополнение к мышке.

◆ Джойстик. В ST games практически не применяется.

Наиболее типичный и удобный случай, когда все команды можно выразить с помощью мыши, а в дополнение, для самых необходимых команд существуют их клавиатурные аналоги.

СОЗДАНИЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Разговор о том, что хорошо, а что плохо в ST games, можно вести с двух позиций: рассматривая и анализируя существующие игры, а также опираясь на некую абстрактную модель разработки игры. Для удобства будем использовать оба подхода.

Вопрос: Вы интересуетесь технологиями изготовления игр?

Ответ: К чему нам это? Мы играть хотим. Вот когда другие напишут, тогда и посмотрим.

В: А в какие игры вы хотели бы играть?

О: У-уу! Мы хотим, чтобы там было а еще ...



— вот это будет круто!

Во многих случаях разговоры о проектировании и изготовлении игр можно рассматривать как болтовню о том, во что мы хотели бы играть, только в более серьезном и реалистичном аспекте.

АССОЦИАЦИИ ИГРОВОГО МИРА

Описание игрового мира не является великим в принятии решений участниками игры — во многих случаях оно лишь придает игре определенную направленность и помогает игроющему с помощью ассоциаций правильно ориентироваться в обстановке и строить размышления, с его точки зрения (и эффективные — с точки зрения игры), предложения.

В следующих примерах, дабы несколько персонализировать абстрактного пользователя игры, будем называть его Петей.

◆ Пример 1. Игра происходит в сказочно-фантастическом мире, отчасти подобном мирам AD&D от TSR. Игрок встречает дракона. По мнению Пети, крутой ли это монстр? — Он вспоминает сказки, как дракон ел семерых козлят, и тому подобное. Несомненно, монстр крут и, скорее всего, злобен. Если в конкретной игре он, напротив, будет интеллигентен и добр, то играющий наверняка разочаруется. Более того, он может "пойти не тем путем". Вспоминая те же сказки (как Иван Царевич, сам дурак дураком, используя магический меч, запросто этого дракона зарезал), Петя может догадаться, что для выноса дракона ему понадобится плюсовое* оружие.

◆ Пример 2. Игра из мира "Звездных войн". Во многих играх этого плана, если используется модель с планетами, вращающимися вокруг звезд, разработчики применяют реальную звездную классификацию и располагают планеты вокруг звезд в соответствии с современными научными представлениями. Таким образом, играющий способен строить предположения о ресурсах

*Плюсовое оружие — AD&D-термин, обозначающий оружие, изготовленное или усиленное каким-либо магическим способом и имеющее за счет этого большую поражающую силу. Кроме того, обычно дает возможность уничтожать монстров и врагов, которые не поддаются "нормальному" оружию.

звезды лишь по ее цвету или (реже) размеру. Если наш Петя хоть чуть-чуть сообразает в астрономии (речь о школьном курсе), то он запросто вспомнит, что звезда класса G5 сулит ему то-то и то-то.

(Когда я только сел играть в Outpost, то, не особенно задумываясь, взял и запустил все исследовательские спутники к первым появившимся звездам, выбрав приглянувшиеся названия.

Результат был удручающим — вероятность выживания на всех четырех планетах составила менее 0.00001. Тогда я обратил внимание на то, что единственная информация к моменту запуска спутников — класс звезды. Пришлось взять справочник по астрономии и приступить к изучению. Через полчаса, обогатившись новыми знаниями, я вернулся к игре. Вторая попытка запуска дала попадание трех из четырех спутников на планеты, пригодные для жизни.)

Таким образом, привязывая игру к тому или иному миру и используя соответствующие ассоциации, свойства игроманом (и вообще нормальным людям), авторы конкретной игры могут заглядывать те или иные логические закладки, отсылки на которые содержатся в окружающем мире, а также давать неявные подсказки.

◆ Пример 3. Если со стороны ближайших гор стала прилетать большая птица и поедать коров, оставшая после себя пятна выгоревшей травы, а путешествие рассказав вам, что в соседнем королевстве красный дракон ограбил замок и унес все золото, то куда вы пойдете за кладом? И что с собой возьмете?

Полтаю, вы скажете на это, что выдуманный мир может быть полностью фантастическим. Это не совсем так, правильное сказать, что можно изобрести мир, вызывающий неочевидные ассоциации и не обладающий явной привязкой к той или иной общепонятной фантастической реальности. Для стратегических игр этот подход имеет все же больше недостатков, чем достоинств: ассоциации все равно будут возникать, но из-за неопределенности игрового мира они будут весьма различны у разных людей. В результате многие игровые моменты не будут соответствовать первому представлению о них играющих, что, скорее всего, вызовет непонимание и неудовольствие. Кроме того, пропадет возможность составления игровых заглавок с интуитивными ответами.

◆ Пример 4. Если на поле вместе с коровами

мирно пасется большой красный дракон и жрет траву, то вам, скорее всего, не придет в голову, что рядом надо искать колодец с живой водой.

Таким образом, используя в игре те или иные вещи, моменты или миры, не стоит забывать об ассоциациях, ими вызываемых.

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО МИРА

Возьмем гипотетического программиста (назовем его Васей), который любит играть в стратегические игры и, на его счастье, работает в фирме, занимающейся созданием компьютерных игршек.

Вася: Мне нравится Empire и VGA Planets. А не попробовать ли их скрестить? На планетах можно строить военную технику, грузить ее на звездолеты, привозить на базы противника и устраивать там побоища. Для защиты можно создавать космические флоты. И та, и другая игра — city based, так и оставим, чтобы можно было спокойно подумать. Чтобы не усложнять игровую модель и разработку, определим, что любая начинавшая битва должна закончиться прежде, чем игрок сможет предпринять какие-либо действия в другом месте...

Вот так зачастую и берутся за написание ST game.

Но что даст нам описанный подход к моделированию игры? А вот что: сначала создается игровой мир и unit'y с определенными характеристиками, соответствующими в лучшем случае сбалансированности, в худшем — представлениям Васи о крутости того или иного средства. После чего игроки начинают вырабатывать ту или иную оптимальную стратегию выигрыша. Один из основных недостатков этого метода — то, что оптимальная стратегия находится слишком быстро.

Попробую предложить другой подход.

В качестве примера хорошей игры возьмем тот же MOO. Какие задачи стоят перед играющим? какие противоположные цели ему надо урвать, чтобы в каждом случае?

1. Оптимальное распределение ресурсов планет:
 - максимально быстрое развитие производственных мощностей и населения;
 - финансирование строительства флота и развития науки.
2. Распределение финансирования между областями научных исследований (в этом пункте

нет явных противоречий: хочется всего, надо лишь выбрать то, что нужнее в первую очередь).

3. Распределение флота:

- защита собственных владений;
- исследование галактики;
- нападение на других игроков.

4. Обмен технологиями:

- стремление добыть новые технологии;
- нежелание помогать развитию будущих врагов.

5. Конструирование кораблей:

- универсальность;
- эффективность в той или иной области;
- цена.

В игровом плане наиболее противоречив п.1. С одной стороны, чем быстрее "напологишь" фабрик, тем быстрее пойдет развитие в целом. С другой стороны, чем больше средств выделишь на науку, тем скорее поспевают те же фабрики, и, следовательно, тем больше их можно будет построить на ту же сумму.

При улачной балансировке подобных противоречий любые решения обладают как плюсами, так минусами, зависящими от конкретной ситуации.

Как видно из предыдущего примера, одна из лучших стратегических игр построена на преследовании всего лишь пяти противоречий. Разумеется, в MOO есть еще масса интересных игровых моментов, но и вышеприведенное базовое описание вполне соответствует истине.

Следует обратить внимание на то, что при небольшом числе планет все эти противоречия требуют только интеллектуального решения, а не регулярного выполнения тех или иных действий, — скажем, возведения защитных сооружений по периметру и методической расстановки групп войск тем или иным способом (камень в огород WarCraft).

Только что мы свернули MOO к базовому описанию конфликтов, составляющих суть игры. Для создания новой игры можно пойти обратным ходом: придумать примерно полдюжину базовых противоречий, выбрать привязку игрового мира к той или иной реальности и потом развернуть все это в полную игру.

Разумеется, чем сложнее и взаимосвязаннее противоречия, тем сложнее и интереснее игра. С другой стороны — тем сложнее будет разрабатывать для нее компьютерных игроков.

— Nick A. Skokov

АУЧУШЕ, БОЛЫШЕ, ИНТЕРЕСНЕЙ

Выход второй "Цивилизации" — это, безусловно, событие нынешней весны (порядковый номер

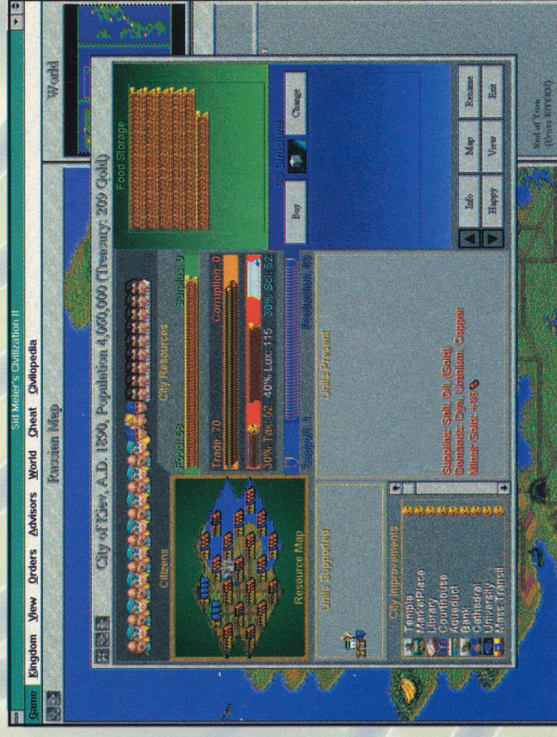
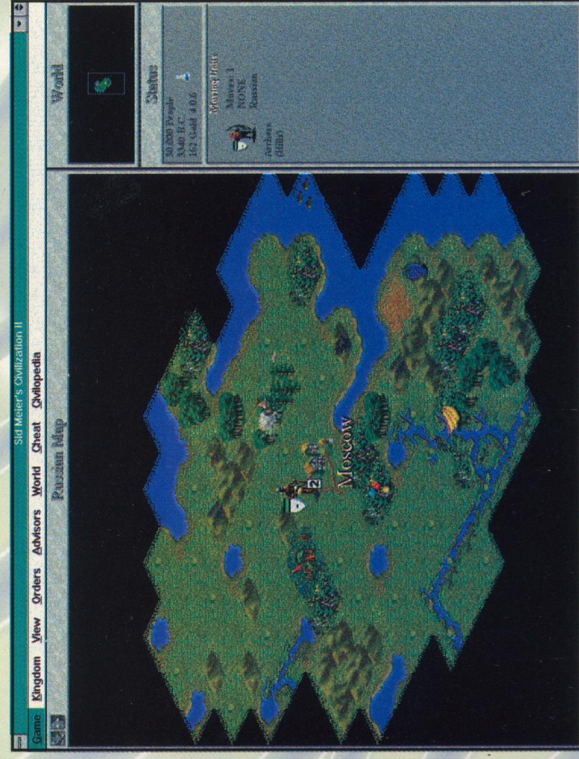
этого явления по степени эпохальности и влияния на умы игроков давайте уточнять не будем). Так что отделаться одной рецензией мы не могли. Поэтому предлагаем вам две: первый опус принадлежит перу народного стратега "МИ" Ника

Скокова, второй материал пусть останется на совести старого микропрозаика, заслуженного цивилизатора Великой Британской империи Сергея Минаева. Оба автора, как водятся, льют елей (впрочем, доведись мне, коллективному разуму "МИ", писать об этой игрушке, разве бы я, поругивая ее для красного словца, не отделил бы пары килограммов ласковых строк?..), но посмотрите, как по-разному они это делают, насколько различна их любовь к творению легендарного Сиды Мейера и как разнятся их микроскопические претензии...

"Когда же будет продолжение?" Этот сакраментальный вопрос звучал уже тогда, в эпоху победного шествия Civilization v1.0 by Mictorgose, а задавали его многочисленные поклонники этой игры. Нет, не от пресыщенности первой частью вопрошали они о продолжении — игра хороша и позволяет любить себя очень долго. Просто всегда хочется чего-то более совершенного. Такова уж игроманская порода...

Ждать пришлось довольно долго. Сначала выходили только fix'ы первой версии, исправляющие ошибки, которых у Mictorgose, как всегда, было много. Потом появилась версия Civilization for Windows (и ее многочисленные fix'ы). В прошлом году вышла CivNet — почти та же самая Civilization for Windows, лишь с возможностью игры по сети. Правда, надо заметить, что еще задолго до ее выпуска, существовали многочисленные "рукодельные" примочки, которые позволяли играть в Civilization нескольким human player'ам одновременно.

Наконец, недавно MPS выдала-таки долгожданную Civilization 2. Сразу скажу, что она, скорее всего, оправдает чаяния большинства "цивилиза-



торов" и любителей стратегий: обладающая современным

интерфейсом, игра стала лучше, ее стало больше, она стала интереснее. Но при этом она осталась все той же Civilization, и говорить о чем-то принципиально новом вряд ли возможно.

А теперь попробуем оценить игру с разных позиций.

Графика

Игрушка работает под Windows (необходим Win32 + WinG).

Подойдет и 95-я система. Без проблем запускается и функционирует под OS/2 в качестве приложения Windows.

В отличие от всех предыдущих версий, Civilization for Windows и CivNet, чья графика смотрелась явно хуже того, что было реализовано в классическом DOS-варианте, Civ 2 выглядит очень и очень смазливо. Она полноценно поддерживает любые разрешения — вплоть до 1024x768 и выше, при этом изображение не становится слишком мелким. Размер клетки и всех unit'ов в основном окне плавно масштабируется в широких пределах.

Engine

Основное нововведение — карта 3D like, с клеточками, повернутыми под 45 градусов.



Игра стала по-настоящему многооконной. Вы можете переставлять окна, как хотите. Кроме того, если вам мало одного основного окна, вы имеете полное право открыть второе. Либо несколько небольших дополнительных, которые могут, к примеру, специально отслеживать движение выбранного вами unit'a.

Появился ряд новых сервисных возможностей, наиболее приятная из которых — кнопка "goal". Нажав ее, вы можете выбрать из предложенного списка любое достижение, науку или unit, получив в ответ рекомендации на тему "какие из доступных в настоящий момент наук следует развивать, дабы максимально быстро достичь заветной цели".

Логика игры

Вообще говоря, игровой мир изменился мало. Появилось больше новых unit'ов, войск, чудес света. Дерево технологий стало длиннее и раскислее.

Когда я впервые сел за Civ 2, то тут же вспомнил, что в первой части предпочтительнее всего было давить недругов танками. Во второй же "Цивилизации", пока я наконец



развил технологии до этого момента, прошло значительно больше времени: на пути между научно-техническим прогрессом и желанными танками вставали все новые и новые, отсутствовавшие в Civ 1 науки, подлежащие изучению.

Картогенератор

Генерируя новую карту, можно задать ее размер, выбрав один из трех стандартных (маленький, средний и большой), либо в картогенераторе нарисовать карту произвольного размера.

Помимо задания обычных параметров при создании карты, как это было в первой "Цивилизации", теперь можно определять еще и общую форму суши, которая может быть континентальной, островной или, так сказать, промежуточной (между тем и этим).

Будучи любителем компактных карт, я сразу же нашел в картогенераторе ошибку. Если "генерить" маленькую островную карту, то в результате получается карта, где суша и вода "перемешаны" примерно в равной пропорции (что-то около 40% воды и 60% суши). Об островах можно только мечтать...

Как вы, наверное, помните, в первой "Цивилизации" на всех типах местности изредка встречались некие ресурсы, приносящие значительный доход: золото, драгоценные камни, нефть, уголь и т.п. В Civ 2 подобных "бонусов" стало много больше. Но, увы, даже с помощью редактора нельзя нарисовать себе "рай земной": эти ресурсы располагаются по карте случайным образом, их нельзя поставить или убрать. При изменении земной поверхности под таким подарком природы он не исчезает и не появляется, а просто меняет свой вид на другой, допустимый для данного вида поверхности.

Второе мое сожаление связано с тем, что даже если вы найдете себе подходящий остров с желаемым сочетанием и расположением дополнительных ресурсов, то при загрузке этой карты в большинстве случаев игра не оставит ресурсы в покое, а раскидает их по карте заново в случайном порядке. Точно так же Civ 2 норовит попутить и с начальными городами. Правда, в этом случае игрушка хоть спрашивает, надо ли это делать или оставить все в прежнем виде. Однажды, при загрузке карты, подобный вопрос был задан мне и про ресурсы, но вот за

R.S.S. Dr.Nick (Russian)

Structural: 39
Population: 8
Fuel: 8
Habitation: 4
Life Support: 4
Solar Panel: 4
Population: 40,000
Support: 100%
Energy: 100%
Mass: 29,500 tons
Fuel: 100% (Fusion Power-plant)
Flight Time: 11.7 years



Earth & Beyond: 100%

счет чего загружаемая карта удостоилась такого внимания, я так и не понял.

AI

Профессионалы, набравшие в первой части по 300 с лишним процентов, схватились за вторую с воплями "Сейчас мы ее!" и... поначалу обломались. Искусственный интеллект стал значительно умнее.

Кроме того, в начале новой игры теперь возможно задавать не только уровень сложности, но и степень агрессивности варваров, осложняющих ваше спокойное существование.

Недостатки

Это тот редчайший случай, когда приходится разводить руками и произносить: не отловил... Обычно в игрушках от MPS ошибки все же находят, но, проведя три игры, мне так ничего и не попалось (если не считать упоминутного выше глюка в картогенераторе). Остается надеяться, что Microprose удалось наконец-то выпустить действительно отличный продукт.

— Nick A. Skokov

★ MicroProse

93% ГРАФИКА

50% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Civilization 2

97%

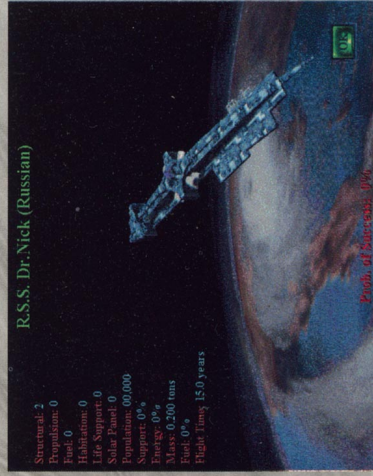
ВСЕ ЧУДЕСАТГЕЕ И ЧУДЕСАТГЕЕ!

Когда я услышал о выходе *Civilization 2*, в мою душу закралось черное подозрение. Сразу вспомнился кошмар встречи с *Pirates! Gold*, куда авторы добавили очень много плоской и тормозящей графики, не удосужившись развить ни одной новой идеи (схлывили, попросту говоря), и закрался страх — а не свершили ли ту же самую подлость с лучшей компьютерной стратегией? К тому же, если она идет только под "Окнами", "благотворность" влияния которых на игры трудно переоценить, то *Civ 2* может потянуть даже на святотатство. От *MPS* в последнее время и не такого можно ожидать...

Ан нет, не ушли еще старые добрые времена! *Civ 2* содержит ровно столько нового, чтобы оправдать "2", и ровно столько старого, чтобы сохранить *Civ*. Кроме того, она утвердительно отвечает на извечный вопрос компьютерных игрушек "есть ли жизнь под Windows?".

Три источника Civilization 2

После выпуска *Civilization* в декабре 1991 Misticrowse ославилась такими цивилизологическими разработками, как *Coloization* и *Master of Magic*. Они и послужили дополнительными источниками вдохновения при создании *Civ 2*. Например, уравнились скорости плавания по рекам и перемещения по дорогам — это типичный

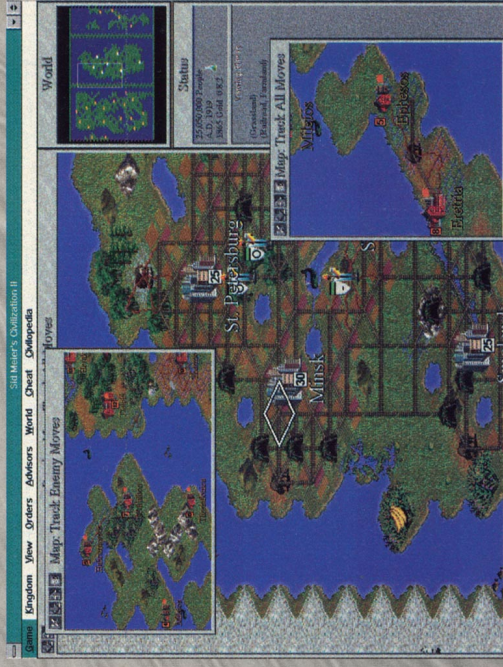


колониализм; а вот состояние необходимости военной элиты и ее постепенное выздоровление — это уже магмастеризм. Встреча в домике в делях необследованного континента приблизительно селлера (одна из главных радостей в *Colonization*) мирно ужилась с находкой *Advanced Tribe* (на мой вкус — главная радость в первой *Civ*), а магмастерское планетарное закливание *Aura of Majesty* преобразилось в цивилизаторское чудо света *Eiffel Tower* и все так же улучшает международный климат вокруг твоей державы. *Civ 2* впитала в себя черты этих игр, но ей пришлось добавить и кое-что свое.

Конец верблюдам!

В отличие от своих предшественников, *Civ 2* действует в нескольких эпохах, каждая из которых даже внешне отличается от предыдущей, однако в первой версии селлер двадцатого века был так же нетероплив, как и до нашей эры, а по железным дорогам продолжали путешествовать навьюченные грузами верблюды.

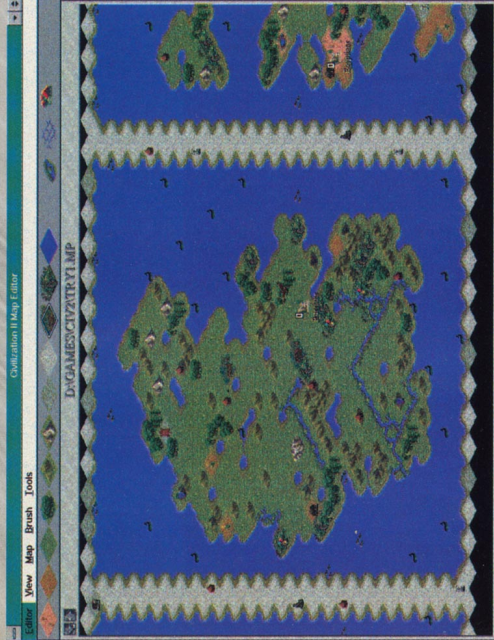
ды. Теперь же верблюдов с развитием технологий заменяют грузовики, а селлеров — более шустрые инженеры. Последние по своей сути решительно отличаются от магмастерских тезок, так как умеют основывать города. Скорее, к ним подходит советское толкование этого понятия — существо, полезное при полевых работах (ирригация, постройка дорог, рубка леса, создание шахт) и склонное к приусадебной деятельности (в *Civ 2* введена вторая стадия ирригации — *farmland*). Однако жаль, что в *Civ 2* по-прежнему нет так и напрашивающейся макроманды селлеру на обустройство территории вокруг города. Как нет и строительства мостов между континентами.



Все чудесатее и чудесатее

У кого как, а у меня в *Civ* любимым чудом света был собор Баха — народ на континенте становился от него шелковым. В *Civ 2* глаза

разбегаются от обилия новостей. Во-первых, некоторые из чудес названия сохранили, а делают совсем другое. Когда вы прежде возводили пирамиды, то получали возможность произвольно менять строй, а теперь — амбар во всякий город; точно так же Капелла Микеланджело свет в каждый город бесплатный и невидимый собор.



Из принципиально новых чудес наибольшее впечатление производит лаборатория Леонардо да Винчи, позволяющая сделать урчаще устаревшим боевым единицам до уровня современных. Если в первой "Цивилизации" стоящая в тыловом городе фаланга имела все шансы дожить до управляемого термояда, то с лабораторией Леонардо она превращается в райфилмена. Правда, не обошлось и без странностей: так, слон (есть такая фишка, более мощный аналог chariot'а) прогрессирует сперва до кавалерии, а



потом и до танков (Дарвин перевернулся бы в гробу, узнав о таких зоологических казусах). Неплохая вещь и посольство Марко Поло, особенно если иные державы соглашаются на предложение обменяться картами стран.

Перестройка

Общественно-политические формации и связанные с ними экономические особенности всегда были одной из сильных сторон Civ, но этого MPS у показало мало. Удовлетворяя пожелания аятоллы Хомейни, введен фундаментализм, который позволяет создавать совершенно специальную воинскую единицу "фанатик", при других властях недоступную. Труднее стало демократам: теперь они могут прийти к власти не раньше нового времени (Invention), причем парламент ведет себя настолько безобразно в области внешней политики, что мир с желаемым миром противником стал практически неотвратим. Больше стало и причин падения демократии: например, к краху народолюбия приводит подкуп чужого города дипломатом, если с державой-обладательницей города был мир. Что же касается коммунизма, то у его приверженцев возросли шпионские возможности.

Юниты

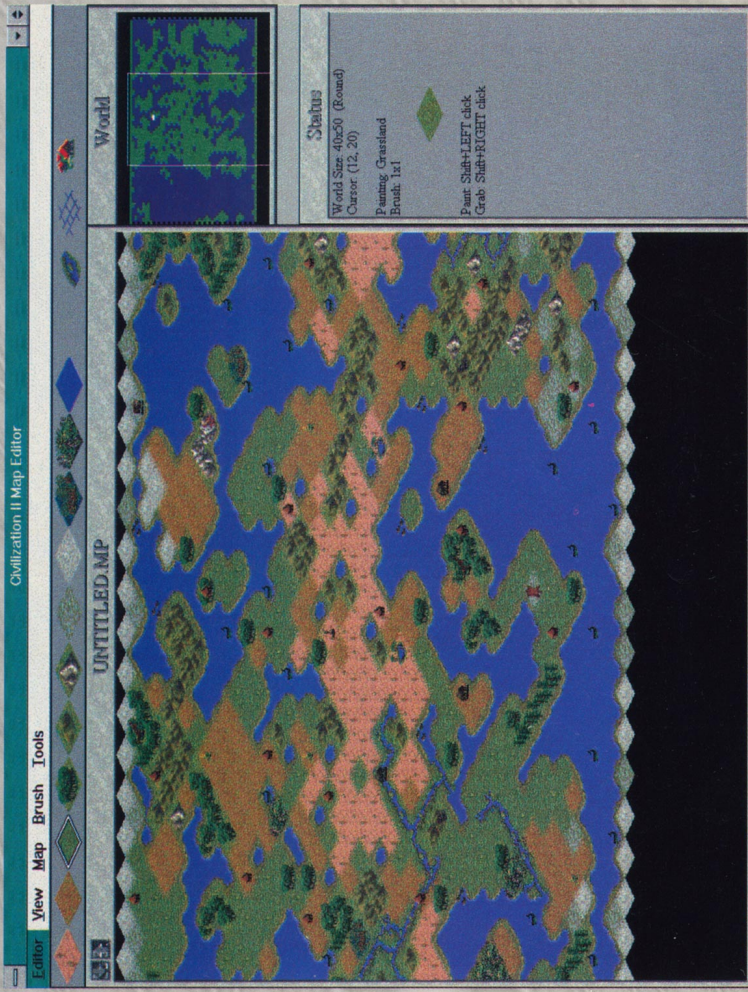
Военные единицы (units) размножились и, выражаясь научным языком, диверсифицировались несусветно. Самым интересным является введение быстроходных exploiter'ов, для которых везде — дорога (аналог заклинивания path finding из MM), и воздушно-десантных войск...

Как важно оборвать стихотворе...

Цитирую Вишневского умышленно, чувствую, что написанного уже достаточно, и нельзя лишать вас удовольствия разобратся в остальных

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486, 4 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Win 95 или 3.1 с WinG, Windows-совместимая звуковая карта, мышь



новшествах самостоятельно. Потому кончаю; напоследок одно только замечание.

В 1992 году, в эпоху бума первой Civ, в России были огромные запасы времени, и его можно было тратить на саморазвитие путем цивилизаторства. Сейчас запасы почти исчерпаны, вчерашние цивилизаторы сидят над банковскими базами данных до посине-

ния, лишь иногда предаваясь ностальгии по давно минувшей компьютерной свободе и беззаботности. Программисты стареют быстро, и именно поэтому: Вспомните молодость — сыграйте в Civilization 2!

— Сергей Миняев



Что может быть лучше

РОВАТОГ КРЫСЫ

СОВЕТЫ НЕПОСТОРОННЕГО

Бытует мнение, что крысы первыми бегут с тонущего корабля... Однако в королевстве из игрушки Warhammer, в которое попали ваши верные "псы войны", ваша свора наемников, все оказалось наоборот. Крысы не только не спешили смыться из разваливающейся империи, но и, напротив, кажутся, упивались творящимися безобразиями, главной причиной которых сами и являлись.

Однако это сказочки, а вот вам мнение посерьезней: как считает наш главный Warhammer'овед Саша Вершинин, игрушка сия заткнула за пояс даже Warcraft 2 — если не графической (которая, кстати, очень недурна), то уж боевым алгоритмом точно. И, вы знаете, он не одинок в своем мнении...

поскольку вы и есть руководитель бравых наймитов.

В начале игры на вас работает всего два отряда — кавалеристы и пехотинцы. И этого вполне достаточно, чтобы пройти первую миссию. В ходе боевых действий управление (с помощью нескольких простых команд) осуществляется целыми отрядами. Если враги не интересуются вашими бойцами (но это, понятно, до



...Империя давно лыдела на ладан. Ее сил едва хватало на защиту собственных рубежей. И причиной тому были вступившие на уши гоблины, орки, тролли, великаны и прочая мразь. А еще Skaven'ы — огромные, с человека, крысы, предельно хитрые, умные и сильные бестии, в совершенстве владеющие оружием и магией. Природа, так щедро одарившая этих тварей, не позаботилась только о речи, предельно простой, с частыми повторениями. "Человек... Ненавидеть, ненавидеть. Убить, убить..." Это могло бы стать их жизненным кредо.

Император просто не имел сил, чтобы приструнить распоясавшихся крыс, и это сыграло роковую роль: когда Skaven'ы враз вылезли из своих нор, никто уже не мог перейти им дорогу. Верховный крысиный маг знал, что делает. Его целью было завладеть волшебным камнем, расколотым в незапамятные времена на три части, и провести в мир крысиного бога, могущую Роватую Крысу. Остались мелочи: вернуть части колдовского камня, которые достались гномам и эльфам.

Однако колдун не предполагал, что крохотная армия наемников, появившаяся на границе королевства, способна на такое.... На какое? А вот на этот вопрос отвечать вам, дорогой читатель,

порядо времени), вы имеете возможность выстроить солдатиков в самый что ни на есть боевой порядок, что принципиально для успеха во всех последующих миссиях.

Разумеется, каждый игрок вырабатывает собственную стратегию ведения боя, но все же основные принципы остаются неизменными. Команды на самом деле очень просты: *передвигаться, вступить в бой, отступить и использовать магию либо волшебные предметы*. Выбрав передвижение, можете сразу указать в основном окне или на карте целевое положение или же использовать дополнительные команды: повороты отряда на месте, перестроение, остановку. Тот же принцип действует и в случае предпочтения кнопки "атака": указываете цель или выбираете из следующих пунктов: *стремительная атака (charge), атака на расстоянии* (пушки и лучники), *отступление, использование магии*.

Необходимо отметить, что при отступлении играющий не контролирует свой отряд, так как бежит в это время куда глаза глядят. К сожалению, отступление — единственный способ вывести своих воинов из боя, поэтому надо трижды подумать, прежде чем отдавать такой приказ. Повеление отряда, делающего с поля брани ноги, зависит от количества оставшихся в живых бойцов и их опыта. Игрок может сделать лишь одно приказание: остановиться. Если потери не очень велики, а моральный уровень (куда уж без него!) командира и солдатиков достаточно, то есть шанс, что отряд



Dr. Skokov's Diagnose

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Играющий заключает контракты на выполнение миссий и, естественно, получает за это звонкую монету. Находящиеся под вашим командованием войска медленно, но верно "умножат" и растут количественно. Наконец, у вас есть некая, неясная в начале, но затем становящаяся прозрачной конечная цель. Играющий реализует свои стратегические таланты посредством "засланных казачка" в лице командира наемников, основная цель которого — заработать побольше денег и умудриться собрать под своим знаменем самую многочисленную армию. Помимо этого, в описании иронички намекается, что существует некая более глобальная цель, возможно — завоевание мира...

Чем располагает играющий, стремящийся воплотить в жизнь эти наполеоновские планы? Поначау вы командуете лишь двумя боевыми единицами — группой всадников и командой пехотинцев. Кроме того, у вас есть весьма ценный советник, спящий в походном лагере и организующий заказы на те или иные военные операции. А именно: охрана, сопровождение, захват заложников, рейд по тылам. С каждым разом появляются все новые и новые миссии. В зависимости от того, на какой полвиг вы решились, вы переключаетесь по карте мира, и если в конце миссии вы оказываетесь в новом месте, то и задачи там, скорее всего, будут уже другие.

Признаюсь честно, мне так и не удалось пройти все миссии, но то, что я видел, позволяло сделать однозначный вывод: сценарий и варианты выбора миссий весьма увлекательны и являются деталями общей сюжетной линии. Мне неведомо, много ли существует путей прохождения иронички либо некоторые ветви сценария позднее возвращают вас в то же самое место (с большим количеством войск и лучшими шансами на выигрыш). Это предстоит выяснить тем, кто сумеет пройти игру до конца.

Интересной особенностью Warhammer является то, что при выборе той или иной миссии с вами могут блокироваться какие-либо войска союзников. Палада, на время, часть бойцов, недовольная выбранным вами путем, может взять и откatzаться от дальнейшего сотрудничества. И, следовательно, покинуть вас.

ИГРОВОЙ МИР

Войска состоят из небольших групп бойцов. К примеру, вы начинаете игру, имея пол своим началом 12 всадников и 16 пехотинцев. Эти цифры — максимальный размер любой воинской команды, и более многочисленными они быть не могут. Если часть бойцов погибает, в конце миссии, по возвращении на базу, вы получаете (бесплатно) возможность набрать новых солдат — по 2 человека в каждое подразделение. Короче говоря, если какой-либо отряд потерял половину бойцов, то несколько следующих стычек он будет драться в неполном составе, поскольку сразу восстановить его численность вам не удастся. Это, разумеется, отразится на эффективности его собственных действий и может отрицательно повлиять на общую результативность предпринятых вами шагов.

Потуги каждого отряда есть свой командир. Обычно это воин, характеристики которого чуть выше средних по отряду. Выдающиеся личности — герои и маги — выступают в ироничке соло, и являются в итровоом представлении отрядом из одного илнера.

Вы командуете именно группами: перебрасываете их в нужные точки поля боя, выбираете форму построения, цель атаки. Бой же происходит между индивидуальными unit'ами. На поле брани дерущиеся отряды как правило сходятся в толпу неправильной формы, состоящую из фигурок солдат, размещающих мечами.

Вонны и техника обладают довольно внушительным списком параметров. Судя по всему, битвы между ними происходят по правилам настоящего варианта игры. Что отчасти может объяснить существование авторожженности иронички во время больших сражений. Хотя, с моей точки зрения, обещет нескольких сотен unit'ов (даже ишкисельских) — не такой уж тяжкий труд для 486-го процессора, не говоря уж о Pentium.

"образумится" и снова будет готов к драчке. В противном случае, бегущие еще некоторое время безумно мечутся по полю, а затем покидают его с тем, чтобы встретиться с нами уже на базе.

На исход стычки с противником влияет множество вещей. *Первое* и самое банальное: отряд должен быть готов к бою. Это значит, что появление противника с вашего фланга или тыла



Общая карта: вы только что попали в засаду.

уменьшает ваши шансы на успех почти на половину. Если же столкновение неизбежно, с приказом об атаке лучше не тянуть.

Второе: надо стараться расположить отряды



так, чтобы несколько вражеских подразделений одновременно не навязались на одно ваше.

Самому же следует атаковать только тогда, когда вы уверены, что ваших наемников будет примерно вдвое больше, нежели врагов. Не надо

стесняться, это ведь не спартакиада народов Севера!

Третье: настоятельно советуем отключать компьютерную поддержку, поскольку планы компьютера не всегда совпадают с вашими, и железный пареня запросто может бросить отряды в атаку в самый неподходящий для того момент. Особенно это относится к лучникам и кавалеристам: горячие конники

издалека кидаются на врага, а лучники... бросают свои позиции и отходят назад. Еще одна протипивная особенность отрядов, бывших дистанционно, — это удивительная склонность попадать по своим, стоящим в непосредственной близости врагам. И если в случае с лучниками потери будут исчисляться единицами, то пушка почти наверняка ухлопает всех.

Вообще говоря, Warhammer предоставляет игроатому множество видов войск, но я выделяю лишь основные — это *кавалерия* и *пехота*, *маги*, *лучники* и *артиллерия* (пушки). Правильная расстановка и использование

этих воинств значительно облегчит прохождение миссий. Почти никогда не стоит нападать самому: лучше держать строй, чтобы противник не зашел с фланга. Все наступающие неприятельские отряды нужно обрабатывать лучниками и пушками — велика вероятность, что, понеся некоторые потери, несколько врагов отступит и массовой атаки не получится. Если в числе нападающих есть монстры (тролли, гигантские крысы или колдуны на драконах), вы просто обязаны обрушить на них весь огонь, забывав на время обо всем на свете. Ни один отряд не способен долго (зачастую — вовсе не способен) противостоять монстрам, что, естественно, выражается в паническое бегство. При этом помните, что мортиры и пушки имеют склонность к частым взрывам, поэтому использовать их лучше всего только в критических ситуациях. В случае утери этого, безусловно, полезного оборудования, еще раз приобрести его у вас не



Пожале, что это самая важная здесь крыса.

получится.

Автору этих строк наиболее универсальным и довольно эффективным показались следующие расположения войск: если в эмпайон-окрестности нет узкого прохода, через который могут протиснуться максимум два вражеских отряда, то ставьте своих головорезов в идеальную линию.

Противников традиционно раза в два больше вас, поэтому необходимо "распылить" их отряды — с тем, чтобы они не зажали ваши, прокатившись всем скопом. Предпочтительней всего расположить свою боевую линию как можно дальше от сил неприятеля. Нет, не получайте плохого, не отступления для. Просто ваши лучники и пушки будут иметь больше времени для "обработки" наступающих войск, а вражеские мортиры вас не достанут. Посередине поставьте пушки, магов и лучников. Последнее смоут защитить центр, если дело дойдет до рукопашной. Но это на самый крайний случай. Ближе к центру нужно расположить пехоту, а по флангам кавалерию. Конница довольно резва, чтобы успеть зайти в неприятельский тыл. Важнее всего центр — поэтому старайтесь оплечь вражеские силы, направляющиеся туда, либо сами переходите в атаку, используя пехоту.

Зато в случае победы вы всегда сможете собрать раненых с поля боя, дабы спасти несколько миссий они снова оказались в строю. Пополнение армии становится все более



Из варяг в греки. Из варяг в Наполеоны

Викинги — это не только ценный и теплый мех (на их молодецких плечах) и острые мечи, коими они ковали свое счастье. Это еще и игра, созданная компанией Random Games. Стратегическая. Про завоевание славными древними скандинавами мира. Всего мира. Без остатка. А это всегда завораживает. Потому что дурной пример заразителен. К тому же в игре присутствуют элементы крутой аркады, которых, правда, можно избежать.

К сказанному выше стоит добавить, что игра идет под любыми Windows (+ WinG) с эксклюзивным разрешением 640x480x256 (не иначе!).

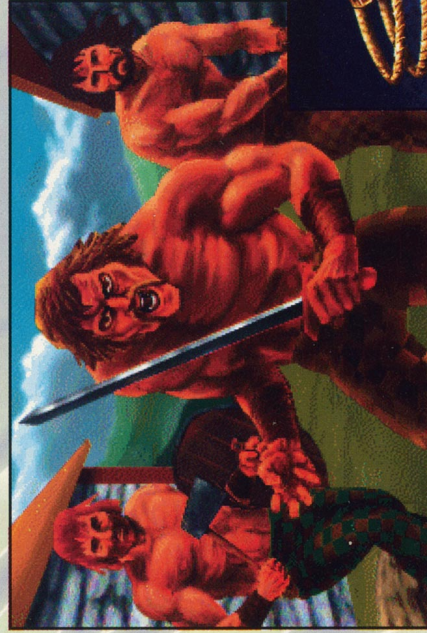


Но прежде чем взяться за "Викингов", давайте окунемся в кое-какие воспоминания и проведем небольшой анализ.

Увидев впервые Vikings, я почему-то вспомнил давнишнюю, годичной (или около того) давности аналогичную стратегию High Seas Trader от Impressions и мысленно произнес следующую сентенцию: два сапога — пара...

Но почему, почему две довольно разные по

стилю игры сдвинулись в моем воображении в одно целое? Попробую объяснить. Несмотря на попытки авторов Vikings изобразить стратегию, они все же не смогли шагнуть много дальше создателей HST, которые вообще неизвестно что пытались написать, а потому игры довольно похожи. И там, и сям основная задача игрока — плавание на корабле в надежде стать со временем максимально крутым. Почти одинаковы и общие принципы прохождения игры: сначала скромная спекуляция и накопление денег; затем — постройка кораблей (побольше и помощнее);



под занавес — грабеж и разбой, приносящий в одном случае положение в обществе, а в другом — полный захват мира.

Но какой же сапог лучше, если уж я стал вспоминать?

Конечно же, Vikings. Хотя бы по части графики (в HST было 320x200, при этом некоторые образцы тамошних графических изысков навевали воспоминания о рисунках на заборе). Плюс викингская анимация в наземных сражениях, не идущая ни в какое сравнение со статической картинкой, показываемой вместо combat'a при abordage в HST. Кроме того, здесь можно взять да и отграбить, скажем, порт, что несказанно радует и существенно расширяет круг возможностей играющего. Единственный способ получения денег даром — охота за кораблями, но, учитывая время и накладные расходы на пушки, торговли между двумя близко

расположенными портами, несмотря на ужасную однообразность, оказывается куда выгоднее. Хотя последняя и напоминает зарабатывание в C&C \$50000 продажей мини-ганнеров (другой аналог — стояние на паперти).

Однако огорчает отсутствие у авторов игрушки изобретательности (этим же, к слову, хромала и HST). Последняя выродилась в мелкое пакостничество игрокам. Заходишь, к примеру, в деревянный порт поторговать. Но с кем и где? В Vikings любая деревня заполнена практически одинаковыми хибарами, расставленными в живописном беспорядке. При этом расположение того же магазина — каждый раз разное. А догадаться о том, что банк находится под левой пятой сидящего на берегу путешественника, можно лишь, обшарив весь экран мышью...



А теперь поговорим о более строгих материях и начнем, конечно же, с engine'a. Так вот, игра идет под любыми разновидностями любимой оболочки Билла Гейтса при наличии WinG. Зачем изготовителям Vikings было писать их под Win, не совсем понятно: игра работает только в совершенно непопулярном для Windows видеорежиме 640x480x256, и какого-



либо использования окон (или еще чего-нибудь из Windows API) в ней абсолютно не наблюдается. Тем не менее, если не обращать внимания на это неудобство, то игра выглядит весьма прилично.

Итак, вы купили эту игрушку и окупились в ее своеобразный мир. Кто же вы? Ни много ни мало — вождь (или как там его?) древних скандинавов, коих на Руси, помнится, называли варягами... то есть варягами. И, очевидно, что кроме как на завоевание мира, вы не согласны.

Именно поэтому, вопреки исторической реальности, карта в Vikings — это не только Европа, но и весь земной шар. Англичане слишком упорно отстаивают свои жалкие поселения? Можете плыть в Австралию — кто знает, вдруг съевшие Кука аборигены окажутся более стоворчивыми.

Несколько подробнее остановимся на аркадной части игрушки. Плавание на кораблях, хоть и происходит в real time, существенных затруднений не вызывает, за исключением, быть может, тех моментов, когда кончается продовольствие и надо быстро прибиваться к какому-нибудь сытному берегу. Командование группами войск во время атак на портовые и береговые города напоминает WarCraft 2, и тоже не представляет особых трудностей.

В игре есть моменты, которые, несомненно, поражают любителей arcade games. Это поединки между главарями банд, то есть между играющим и другими военачальниками, а еще бои между кораблями. (К счастью, и то, и другое почти всегда можно обойти стороной.)

Real time combat наступает в том случае, если возглавляемый вами отряд пехотинцев приближается вплотную к банде, ведомой вражеским лидером. Вид — 3D со стороны, из-за вашей спины, несколько сбоку. Можно выбрать одно из четырех: топор, молот, меч, дубину, и попытаться, интенсивно размахивая этим предметом, нанести противнику максимальный вред. К сожалению, в случае проигрыша на вашу могилку наступает однозначный Game Over. Эпифании будут различия в зависимости от ваших предыдущих игровых достижений. Если же вы не любитель быстро давить на кнопки, подобных схваток можно избежать: нужно лишь держаться в стороне от отрядов противника — и самому не подходить, и компьютеру не давать.

Морской бой — второй аркадный момент Vikings, живо напоминавший мне сражения кораблей в Pirates. Тот же вид

сверху и те же частично самонаводящиеся пушки. Компьютер здесь явно солирует, но, к счастью, все морские драчки начинаются с сообщения вашего помощника "Тут кто-то мимо проплывает, подождем?". Понятно, что лучше всего ответить "No", что в переводе на русский означает примерно следующее: да ну их... пусть себе плывут, вот захватим все города, тогда и...

К слову, когда захватим, тогда и плавать-то будет некому. И некуда.

Единственная моя попытка ответить "Yes" привела к полнейшему фиаско: одинокий жалкий кораблик под руководством AI потопил у автора этих строк

большую грузовую лодку и перебил уйму народу. Взять его на abordaj было почему-то совершенно невозможно, а удрать тоже не получилось: несмотря на большое расстояние, он злобно стрелял из-за края экрана, принципиально не желая отставать. Пришлось пойти ему навстречу и утопить.

Кстати, об AI.

Я так и не понял, есть ли в игре компьютерные игроки, играющие на тех же условиях, что и вы. Скорее всего, местный AI следует рассматривать как играющего за противоположественные вам "внешние силы". Надо отметить, что на легкой и стандартной сложности (в игре всего три уровня сложности) компьютер довольноно тул. При наземных сражениях, в которых ему как раз и следовало бы проявлять хоть какую-либо сообразительность, AI почти ни на что не способен. Речь, конечно, идет о тех моментах, когда силы равны по численности. В



противном случае, когда у компьютера, скажем, двукратный перевес, победа остается за ним. Однако дается она все-таки не умением, а исключительно числом.

Когда мне, наконец, удалось накопить денег на постройку достаточного количества кораблей для перевозки воинов и дожидаться окончания их сооружения, игра сразу же перешла в новую стадию. Вместо жалкого грабежа мелких поселений с последующей торговлей я мгновенно освоился с методичным захватом центров всех провинций с установлением там своего контроля. Судя по длине начавшей двигаться полоски "Городов захвачено", можно было предположить, что один из вариантов победы — это захват всего мира...

Не обошлось и без глюков. Наиболее неприятные плюхи связаны с лейтенантами, кои командуют вашими ударными отрядами. Дело в том, что компьютер непрерывно путает их списки. Берете вы, к примеру, в поездку к дружественным соседям четырех специалистов (двух по командованию лучниками и пару руководителей ближними боями), а приехав, вдруг обнаруживаете, что в вашей свите находятся первые четыре по алфавитному списку лейтенанта, которые к тому же являются полнейшими бездарями и чайниками.

Итак... Итак, несмотря на некоторую примитивность реализации и тулость компьютера, играть в Vikings все же приятно. Радует внутренних размеров, хорошо детализованная карта мира. Свое разнообразие вносит и охота за артефактами.

Предназначение последних, правда, не совсем понятно, но они явно полезны в деле поиска и сравнения локальных карт.

В общем, Vikings, хоть и не претендует на Top10, явно попадет в Internet Top100. А потому игра может притянуть по душе поклонников стратегий. Впрочем, замену я напоследок, чрезвычайно популярный компьютер запросо может испортить удовольствие даже фанатам.

— Nick A. Skokov

➔ Random Games

70% ГРАФИКА

70% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Vikings

75%



Космический ларек

Год 2375-й. Двести лет назад человечество, согласно новой сьерровской игре Space Bucks, наконец "отыскало" во Вселенной братьев по разуму. Почему слово "отыскало" закавычено? Да потому, что нашей заслуги в этом всемирно-историческом событии не было никакой: просто пролетающий мимо торговый корабль тессарианцев по ошибке (!) наткнулся на разведывательный зонд землян. Именно — по ошибке, не случись каковой, инопланетики так и летали бы мимо голубой планеты, небрежно поллевывая на нее. Но это случилось, и высокомерные братья по разуму должны быть наказаны! Мы их разорим! Мы скупим все планеты окрест и пустим их по миру!..

Да, инопланетяне быстренько ввели человечество в курс вселенских событий и помогли нашим потомкам добиться подлинноправного дипломатического статуса. Но кто они, наши благодетели? Давайте быстренько обзорим всех имеющихся инопланетников, чтобы четко знать, кого стоит наказывать рублем (то есть баксом) за надменность, а кого можно пожелать и оставить на потом.

Итак, кроме тессарианцев, локальный сектор галактики был заселен четырьмя расами. Самой молодой (после нас) оказалась воинственная раса Секаний, чей девиз: меньше народу, больше кислорода. Ну-ну... К слову, свои претензии по поводу активно развивающихся землян наглые секанцы, не задумываясь, предъявили тессарианцам. Слова богу, глобального мордобоя не случилось...

Крек Н'халы. Самые пожилые представители гуманоидной формы жизни. Спокойные, почти не высовывающиеся ребята. Жуткие соглашения, мечтающие только об одном — как бы их оставили в покое. Шас-с, разбежались. Не надо было заключать союз с секанцами. (Последние обязались охранять владения Крек Н'халов, получив взамен вычислительную технику. Не кажется ли вам, что ситуация напоминает схему с "крышей", которую благополучно использует современная мафия?)

одночасье. Вроде бы без малейшей на то причины. Впрочем, умерла так умерла. Жалко одно: вместе с расой ушел в небывшие секреты перелетов...

Но не долго мучилась старушка, спусти несколько лет голоастенные гуманоиды сумели раздобыться в устройстве сверхсветового двигателя, и понеслось!.. Покою, который парил в межзвездном пространстве в течение нескольких лет, пришел конец. Тысячи звездолетов челноками зашныряли во всех направле-

ниях: в их пассажирах вдруг проснулся древний дух предпринимательства, и гуманоиды (конечно же, во главе с землянами) бросились скупать все и вся...

На ваши хрупкие плечи ложится нелегкое бремя президента компании по доставке грузов. Вашей задачей является развитие транспортной сети и разорение конкурирующих фирм. Начало игры совпадает по времени с вышеперечисленными событиями. В распоряжение игроющего поступает начальный капитал, размер которого



Коликары. Самая странная раса — мальчонки не имеют ни рук, ни ног. А в остальном — ничего ребята, чье развитие шло совершенно отличным (и никому не понятным!) от гуманоидов путем. К людям отнеслись благожелательно, и Земля быстро сумела наладить с коликарами прочные торговые отношения.

Наконец, малоряне, очень мудрая раса, владеющая секретом межзвездных путешествий со сверхсветовой скоростью. Увы, однажды их цивилизация взяла и... приказала долго жить. В

зависит от выбранного уровня сложности, и один звездолет легкого класса. На мой взгляд, стоит начать с того, чтобы хорошенько подумать и составить план развития транспортной сети. Близлежащие миры заселены представителями разных рас. Помните, что не каждая из них питает к Земле дружеские чувства. Кроме того, некоторые из них и вовсе выжидают момент, чтобы напомнить вам о былых разногласиях.

Все торговые взаимоотношения с планетой начинаются с переговоров, определяющих какую сумму ваша компания будет выплачивать ежеквартально за право вести торговлю на данной планете. Придерживайтесь во время торга простого правила — сбивать цену до предела. Иногда в условия контракта входит



ваше обязательство поставлять на планету определенный вид товаров ежегодно. Для его выполнения достаточно разовой, но регулярной, поставки хотя бы одного контейнера. Кроме того, жители планеты могут потребовать от вас постройки какого-либо развлекательного сооружения в определенный срок. И если вы в силу каких-то обстоятельств оставите их просьбу без внимания, то знаете: престиж вашей



компании на этой планете пойдет на убыль. Ну, а когда он скатится до нуля, у вас неминуемо начнется неприятности. Так, вы потеряете все права на эту планету. Причем вместе с кораблями, находящимися в данный момент в этой точке пространства. В общем, слово лучше слержать. Планета, заключившая с вами сделку, остается закрытой для ваших конкурентов.

Итак, вы благополучно договорились с местной администрацией. Самое время начинать ковать денежки. Для этого прежде нужно определить торговый маршрут корабля. Если вы располагаете одним космопланом, для этого достаточно шелкнуть на пиктограмме с изображением звездолета, летящего между двух планет. Затем появившимся прицелом нужно выбрать узловые планеты, входящие в маршрут. Всего в маршрут может войти шесть разных космических тел. С последней маршрутной планеты космолет отправится к первой

автоматически. При этом важно следить, чтобы расстояние между конечными точками рейса оставалось допустимым. Когда узловые точки маршрута определены, нужно установить каким именно грузом будет заполняться корабль на каждой из планет. Если этого не сделать, то ваш транспорт будет загружаться стандартным набором товаров. При этом, в случае отсутствия на планете хотя бы одного товара, вы будете терять деньги.



Все сведения о производимых планетой товарах выводятся на шкалу информации. Под каждым значком с изображением определенного вида продукции нарисовано несколько квадратиков (зеленых или белых). Общее их количество определяет максимальный запас готовой продукции на планете, а число зеленых квадратиков — запас продукции в данный момент времени. Когда значок окружен красной рамкой, это значит, что данный товар, согласно условиям контракта, должен быть доставлен в течение года. Как только ваш звездолет привезет и выгрузит контейнер с требуемым продуктом, красная рамка сменится на зеленую. На значке может присутствовать желтый прямоугольник. Им отмечаются те товары, в которых планета нуждается в первую очередь и за доставку которых она согласна платить. Ненужные товары, доставленные на планету, так и останутся на борту корабля. Помните о том, что ваша прибыль во многом зависит от правильного составления маршрутов. Не ленитесь, просчитайте все до мелочей.

Ни на секунду не забывайте и о том, что кроме вас в галактике торгуют еще три транспортных компании, изо всех сил стремящиеся оставить вас без штанов. К примеру, стоит лишь выпустить дополнительные акции, как их тут же скупают конкуренты. И как только в руках одного из них окажется пятьдесят один процент акций, вам придется оставить уютное кресло президента. Соблюдайте осторожность на бирже, чтобы вас не постигла столь печальная участь. Но не одни лишь конкуренты вставляют вам палки в колеса: на корабли с грузами время от времени нападают космические пираты.

Оружие, самое современное! Вот ваша надежда.

Однако практика показывает, что в игре с минимальной сложностью пиратов в расчет брать не обязательно. Средства на содержание дорогостоящего корабельного оборудования во



много раз превосходят затраты на выплату выкупов пиратам.

Впрочем, иногда пираты развивают просто сумасшедшую активность. Если такое случится, будьте уверены, что за этим стоит один из ваших соперников, решившийся на сделку с корсарами. И с этим, увы, ничего не поделаешь. Но не сидеть же сложа руки! Скажем, в игре имеется возможность финансировать секретные операции. Вломинг негодяям их же оружием! Наем пиратов обойдется вам в двести пятьдесят тысяч зелененьких (а может, и красненьких, с Лукичом, — денег мне никто так и не показал). Космическая братва превратит жизнь конкурентов в сущий ад. Однако варуг вам не к лицу идти к уголовничкам? Нет проблем, можно нанять шпионов, террористов и иных «специалистов» с большой дороги. Услуги мастера-подрывника обойдутся вам гораздо дешевле, а компания соперника сразу лишится лучшего корабля. Не так уж плохо и... агитация населения.



Жители, коим вы пообещаете колбасу за бесенок (каждому мужику по поллитре, каждой лане по джентльмену, каждому сапогу по Индийскому океану!), придут в такое веселое настроение духа, что другие компании будут вынуждены тут же сворачивать торговлю. Останется лишь заново оформить с возбужденным народом контракт. И это всего за полсотни «кусков»! Однако увлекаться секретными операциями не стоит. Потратить деньги гораздо легче, чем заработать. Вполне возможна ситуация, когда ваши конкуренты, пока вы вешаете народу лапшу на уши, уйдут в неолодлимпийский отрыв...

Вот так, оказавшись, будут делаться деньги в будущем. Перспектива, право же, не очень веселая. Вы ведь не хотите, чтобы ваш потмонок мотался где-нибудь между Альфой Центавра и Сириусом, имея за душой только одно желание — продать побольше да подороже?

— Владимир Кочуров

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, предпочтительнее видеокарта на шине VESA



85% ГРАФИКА

70% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Space Bucks

COMMAND & CONQUER:

здесь, сейчас и всегда!

Command & Conquer: Covert Operations
представлена Электроническим обществом (Москва)



Вы знаете, какая игрушка удостоилась чести быть самой продаваемой в столице нашей родины в марте-апреле с.г.? Не надо оправдываться и разводить руками — мы тоже в этом ни в зуб ногой. Но на-

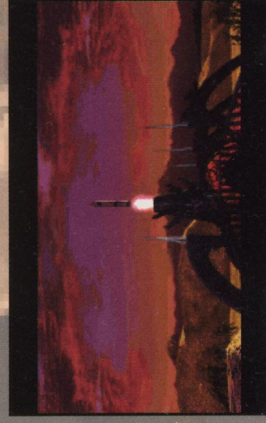
шлись умные люди, подсказали -просветили. И очевидное стало еще яснее: игра Command & Conquer, зашедшая на неформальный престол осенью прошлого года, покидать его не отдаст. До лета — точно. А летом будет драка, грандиозная и кровавая. Кто будет выяснять отношения, надеемся, понятно... Но не в этом суть. Дело в том, что все рекорды продаж бил и продолжает бить диск с *дополнительными миссиями к основной C&C*, выпущенный умнейшей и прозорливой Virgin именно в тот момент, когда волна интереса к игрушке стала понемногу спадать. А ведь впереди, наверное, в мае-июне, еще и Red Alert, настоящее продолжение C&C, ее вторая часть! То-то будет шороху в сетях, когда в них одновременно запрыгнут Q & C&C2...

Да, да, да. ПЯТНАДЦАТЬ дополнительных миссий и ДЕСЯТЬ новых карт — это вам не хухры-мухры, это королевский подарок. А очастивить меня (и, полагаю, вас тоже) решила компания Virgin, выпустившая дополнительный CD к милой моему сердцу Command & Conquer. Только не надо так уж нагло радоваться. Без лицензионного компакт (основного) ничего-то у вас не получится.

Уловили мой тонкий намек?

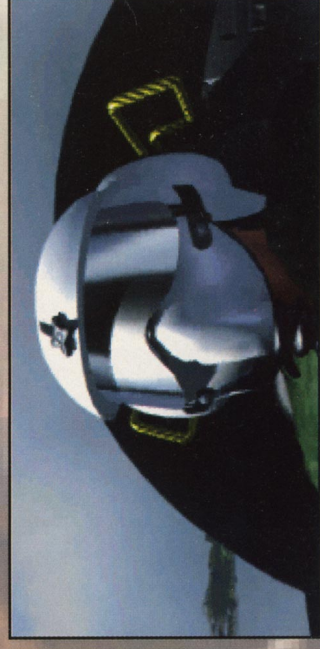
Но продолжим. Как и положено любому новому продукту, этому предшествует длительное вступительное видео, часть которого повергла меня в форменный экстаз. Поскольку в клипе, помимо привычных сухопутных сражений, были продемонстрированы надводные и даже подводные баталии! Шикарные самолеты вели массированный бомбовый обстрел кораблей и субмарин. На экране даже мелькнул новый отряд спецназа, назначение которого осталось, правда, загадкой.

Но, увы, воодушевление быстро сменилось унынием. Как говорится, поблазило, да не далось. Все новинки интро касались готовности к выпуску второй части игрушки — Red Alert. Жалко, но ничего, мы терпеливые, мы подождем.



Перехожу к миссиям. Их действительно 15 (сам считал): 7 — у мафиозной структуры под кличкой GDI, на одну больше — у нехоро-

ших людей из Brotherhood of NOD. С десятью свеженькими картами и впрямь маленький новый C&C получается. Что же до сражений... то большинство из них предполагает активное ведение партизанских действий. Такова уж эта игрушка. И, как ни странно, эта партизанщина от миссии к миссии обрастает новыми нюансами, а следовательно, грешит некоторым разнообразием. Возьмем, к примеру, миссию с пометочкой "прима", то есть первую. В вашем распоряжении пара голов-резов из отряда "командос". Вы должны лишить противника электроэнергии, затем быстро разнести две лазерные установки Obelisk (каждый из "обелисков" охраняется оборон-ной пушкой Gun Turret), после чего пробраться на хорошо охраняемую базу неприятеля и... Дальше все понятно. Единственной вашей отрадой является нескончаемый Air Strip. Так



вот, поначалу я, наивный, думал, что можно будет потихоньку отеслиться в кустах, посылая на подвиги бомбардировщики — благо вечные. Но не тут-то было. Промедление — смерти подобно. Противник тут же объявляет всесоюзный розыск и отражает на вашу поимку несколько единиц бронетехники... В общем, миссия не из простых, а это только циферка "1".

Понятно, что кроме "партизанских" этапов существуют и, так сказать, стандартные —



когда сначала следует усиленно развивать базу, копить силы, дабы потом, взяв под руку сотню "Мамонтов", пойти в решительную атаку. И хорошо, если Construction Yard находится непосредственно перед вами, а около него можно обнаружить несколько единиц бронетехники. Хуже, когда вас атакуют сразу в нескольких местах (есть и такой садизм), и вы просто физически не успеваете спасать базу (следить, чтобы вражеские



командос или инженеры не проникли на ее территорию и не приняли ее "обживать") и смотреть во все глаза за новеньким Construc-

tion Yard'ом, который также находится под мощным артобстрелом.

Впрочем, даве вас ожидает еще некоторое количество забавных и дико интересных этапов. А я все-таки



притормозу на так называемом "стандарте", когда вам дается Construction Yard — дабы вы в дальнейшем либо воювали супротив всего живого, либо занялись построением базы параноика. Так вот, "стандарт" наш стал очень даже нестандартным, поскольку компьютер наконец-то НАУЧИЛСЯ

ГРАМОТНО ИГРАТЬ. Прежде, что было? Миссии шелкались, словно семечки, потому как

вы могли не бояться авиационных налетов, не так уж часто падали на вас ядерные бомбы и совсем редко ионные. А о том, чтобы на вашу любимую базу пробралась группа диверсантов, вы и подумать не могли. Но все это в прошлом, дорогие мои! И инженеры к вам косяками повалятся, и ядерные удары дождиком начнут пробегаться по вашей территории. При этом набравшийся где-то дурных милитаристских привычек комп с таким умением определяет место, куда должно лететь этому ядерному чудовищу, что ни от Construction Yard'a ничего не остается, ни от нескольких электростанций, ни от Weapons Factory.

Честно говоря, сначала я даже растерялся. Судите сами: сидишь спокойно, пьешь минеральную воду "Бжни", примус починаешь, а тут тебе по голове. Ядерной дубиной. И очень больно. Да так, что и ответить порой

нечем (если вы собрались играть за "надов" — забудьте о ядерном щите родины, так как выстрелит он может всего один раз).

В общем, если вы хотите всерьез взяться за "Братство", сперва обезвреживайте их Temple of NOD.

Что же до ионных ударов, то они вполне безобидны. Как правило, компьютер выносит "обелиски". А вот с авиационными налетами — сложнее. Ибо обнаглевший AI научился умело использовать вертолеты. Правда, авиация применяется в основном для защиты своей базы. Атаковать же чаще всего будут пехотинцы и, конечно, бронетехника.

И еще один любопытный момент, заслуживающий вашего внимания. Предположим, ваши невидимые танки (или видимые, но не очень) решили пойти в тупую атаку либо



совершить тихую диверсионную прогулку на базу противника. Скажем, с какого-нибудь фланга (а может, и не с фланга). При этом один из удалыцов нечаянно засветился или случайно выстрелил (с кем не бывает)... Все. Можете начинать бормотать про себя "Отче наш". Так как в ту же минуту на вас будут брошены немеренные силы.



Поняли, к чему я клоню? Нет? Жалко. Объясню: таким образом вы имеете возможность отвлекать с базы основные силы противника, чтобы... правильно, чтобы самому тем временем удариться в жуткие диверсии, разбой и грабежи. Как говорил Суворов, тяжело в учении, легко в диверсиях.



И о погоде. То есть об авиации. Это, воинственные вы мои, ваш конек. Потому что база противника традиционно плохо защищена от вертолетных налетов. Вывод: стройте больше, летайте чаще.

— Дмитрий Дмитриев



P.S. Рейтинговые проценты, с вашего позволения, я решил не менять (см. # 2-3'96). Они и так высоки. А снижать их — рука не поднимается. С&С все ж таки...

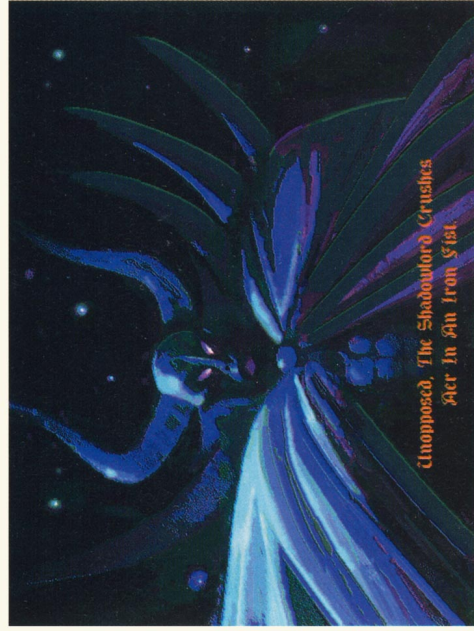
Генералы и орки

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.

Причина этого в том, что на сей раз вам должно принять под свое начало армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все же таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настоящему делу.

Ну, а кто он, наш герой? Выбор кандидатов на звание Завоевателя орков-гоблинов-муми-троллей довольно обширен и разнообразен. Кроме рыцаря, которого с младых ногтей приучали искоренять зло во всех его проявлениях и направлениях, здесь можно встретить ведьмаков, колдунов и просто крутых мужичков. Понятно, что каждый из претендентов хорош по-своему и разделен специфическими воительскими талантами. Некоторые могут шаршить военно-полевой



магий, другие способны собирать под свои знамена разнообразных экзотических бойцов. Которые, выбирайте маньяка по вкусу, и впрочем.

Черепушки на карте являют собой средоточие злых (и темных!) сил. Вот сюда и будем воевать. Но с этим не спешите. Прежде оглядите своих обалдуев. Если вы не заметили ничего подозрительного, то грош вам цена как полководцу. Ар-

мия только тогда станет ужасом для врагов, когда будет универсальна. А посему в ней должны быть представлены все роды войск. Нескольким первым сражений выиграть довольно просто. Поэтому той значительной суммы, что одолжена вам в начале игры, наверняка хватит для укомплектования более или менее приличного отряда.

Всего в Fantasy General присутствует десять разновидностей воителей. Солирует, безусловно, пехота — простые деревенские валенки, они с удовольствием идут в рукопашную. Тяжелая пехота (есть и такая) более сокрушительна в атаке.

Прашники способны громить наземные силы противника, не вступая в рукопашный бой. Лучники отличаются от прашников тем, что иногда умудряются сбивать летающих вражеских тварей.

Кавалерия способна наносить удары с больших расстояний, а легкая кавалерия перед вступлением в бой обстреливает неприятеля из луков. Серьезную опасность для пехоты и кавалерии представляют летающие бомбардировщики. Для борьбы с



ними предназначены летающие же охотники. Единственный род войск, могущий нанести серьезный урон противнику с большого расстояния, — осадные машины. Наконец, какая фантазия-игра обходится без магов? Эта точно не обходится. Посему формулируйте задачу номер раз: постройтесь, чтобы вся эта публика так или иначе попала в состав ваших замечательных ВС.

Игровой мир населен четырьмя расами, а именно — людьми, магами, зверями и роботами (!). (Представьте себе количество армий, задействованных в игре!) Плюс ко всему — в Fantasy General весьма шустрый научно-техниче-

ский прогресс, и с течением времени вы сможете создавать новые, более совершенные армии. Для этого нужно распределить бюджет между затратами на усовершенствование войск. Наилучший результат получается при



расходах, равных 15 процентам от всего бюджета. У магов будут появляться новые заклинания, а остальные войска будут наливаться невиданной доселе боевой мощью.

Важно и следующее. Не ленитесь и почаще используйте свой отряд. Даже если он в данный момент не нужен. Получив боевую закалку, в следующий раз ваши войска будут смотреться на поле брани истинными орлами: с



каждой драчкой растет их опыт, а вместе с ним возрастает и сила. (Кстати, после нескольких сражений вы наверняка заметите, что у некоторых отрядов "сила нападения" покраснела. Не пугайтесь, это значит, что она возросла.)

С чего начинается любая битва? Правильно, с расстановки войск. Поэтому вот вам мои скромные рекомендации. Постройте пехоту в линию. Позади расставьте лучников, пращников и магов, которые обеспечат пехоте прикрытие. Кавалерию расположите сзади и с флангов. Если вы обладаете осадным оружием, желательно выкатить его поближе к дороге (не забывайте, что это са-

мый медленный род войск).

Главной задачей ваших сил во время сражений является захват неприятельских городов. Если солдаты ими овладевают, это приносит вам некоторую сумму, которая распределяется между затратами на создание новых армий. Часть этих денег поступает вам на руки. При необходимости вы можете потратить их непосредственно в ходе битвы — с тем, чтобы наварбовать новых бойцов.

Кроме денег в городе можно разжиться некими магическими предметами. Каждая из этих вещей дает отряду (который ее отыскал) определенные преимущества. Например, волшебное копье увеличит мощь лучников, магический кристалл позволит лучше видеть. Некоторые из артефактов дают возможность применять магию. Иногда в городах попадают отряды, так сказать, добровольцев, которые присоединяются к вашей армии. Эти парни, увы, обладают одним существенным недостатком — способностью неожиданно покидать расположение ваших войск после очередного сражения. Так что не очень-то на них и рассчитывайте.

Еще одно. В развалинах могут скрываться затаявшиеся силы противника. Бульте осторожны (мы же вас предупредили).

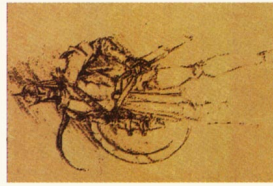
Кстати, вовсе обязательно захватывать все города, присутствующие на карте. Для успешного завершения миссии достаточно ввести силы только в те населенные пункты, которые помечены флажками. Количество ходов отведенных на подавление сопротивления, ограничено. Поэтому иногда приходится отказываться от поживы и ограничивать свой захватнический пыл лишь необходимыми городами.

Советую продвигать войска равномерно, сохраняя их первоначальное расположение. Перед фронтом пусть идет пехота — она наиболее устойчива к внезапным атакам вражеской кавалерии. Уничтожайте неприятеля, вступившего в сражение, молниеносными ударами конницы с флангов. Потерпанные части



отводите в тыл, и там с помощью магов приводите их в чувство. К слову, в игре существует два типа ранений — смертельные (доктор скажет: в морг!), не поддающиеся излечению во время перерывов, и обычные. Но вспомните о магах! Используя их заклинание Death Wounds, вы сможете исцелить отряд от любых смертельных ран.

Разведку территории лучше всего вести небесными охотниками. Бомбардиров примените для нанесения ударов по армиям, не могущим оказать сопротивления (это все, кроме лучников, пращников и осадных машин). Если ваши силы под-



вергнутся нападению, то лучники и пращники будут вести заградительный огонь, и враги понесут существенные потери, еще не вступив в бой. Осадные орудия способны вести огонь по летающим армиям, но нуждаются в постоянной защите. Побитые силы противника попытаются скрыться (для латания дыр и ран) — не давайте им на это шанса.

И еще два слова о захвате городов. Сосредоточьте все силы на штурме *нижних* городов, а уж потом осаждайте другие.

Успешно завершив очередную войну, вы увидите сообщение о создании новых армий. При этом старые отряды поддаются модернизации за совсем смешные деньги. Что, на мой взгляд,



предпочтительнее, нежели тратить на необстрелянную армию. Постепенно вам станут доступны войска всех четырех рас, и, сражение за сражением, вы приблизитесь к воплощению своей навязчивой идеи об уничтожении вселенского зла. Вот, собственно, и все...

Внешне игрушка напоминает свои прототипы, обладает приемлемым интерфейсом, не вызывая особых неудобств. Интерес представляет



сообщающийся AI, или искусственный интеллект, хотя это не есть приобретение лишь данной игры отSSI. В частности, иногда компьютер доводит вас до белого каления, и вам с трудом удается удержать себя в руках и отказать от излияния чувств в грубой форме. А это, как вы понимаете, дорогого стоит.

— Владимир Конуров

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

485DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, мышь, звуковая карта

Strategic Simulations Inc.

65% ГРАФИКА

50% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Fantasy General



ЛЕГКО ЛИ СТАТЬ КОРОЛЕМ?

Взойти на престол, по версии Conqueror, можно двумя путями. Во-первых, постепенно развивая свою рать, покорить славный город Лондон и, следовательно, силой отнять у действующего монарха его корону. Игнать гоним, VVV: пришел, понимаешь, поглядеть, да и отнял. Во-вторых (это забавлять самых амбициозных игроков), предлагая тотально покорять себя славою (чтоб ни у кого не осталось сомнений, что вы достойнейший), став победителем королевских турниров.

Чтобы сразу и четко представить себе, через



какие тернии предстоит продираться на пути к короне, еще не начав собственно игру, можно попробовать себя в разнообразных военно-спортивных играх (есть такая ошица!) и сравнить свои способности с минимальными претензиями к игроку.

Ну, а стартует игра с... теста на характер (на случай, если вы побрезгаете характерами предложенных персонажей). Под "характером" подразумевается совокупность неких параметров (это, как вы понимаете, от RPG), коих, правда, не так много,

Диковинный, но интересный продукт, этот Conqueror A.D. 1086, написанный некоей компанией Software Sorcery и изданный всемогущей Sierra. А еще — очень объемный (тот факт, что игра уместилась на одном компакт-диске, означает только одно: в ней минимум видео и звука). Ибо понамышано в нем!... Основная стратегическая линия Conqueror'a где гармонично, а где не очень переходит то в думоподобный бонусный action, то в RPG, то в экономический симулятор, а то и вовсе в эдакий раннехристианский олимпийский турнирчик "А ну-ка, рыцари!". В общем с размахом игрушка и про историю: биясь в Conqueror A.D. 1086, вам предстоит, уподобившись Вильяму Завоевателю, стать королем Англии. Причем всего за 18 лет...

Conqueror A.D. 1086
предоставлена фирмой NovaLine Inc.,
тел.: (095) 181-5388, факс: (095) 161-0866

создающих стоит напомнить, что угодников сажают каждый год, а растения сажают только весной (до озимых в XI веке еще недрожали). Так что сажайте и возделывайте!

В игре существует немалый выбор всевозможных строений для деревень или замков. А вот армии свои можно укомплектовать только тремя



типоразмерами рыцарей. Однако перед битвой войска можно выстроить в одну из шести победоносных классических позиций, причем учитывая привязку рыцарей сбиваться в стаи и воюку пынствовать. Наиболее открытые позиции облегчают управление и в простых случаях считаются самыми эффективными.

Повторюсь: армия без экономики невозможна, так что каждому рыцарю потребуется сто (!) слуг, каждому из которых надобно отстегивать. Занимаясь "военным строительством", можно прикупать шпионов, которые вовремя предупредят вас о вражеских планах.

Говоря о планировании армии, надо заметить, что оно сопряжено с массой задалок. Скажем, вы присоединили к своему герою дюжину рыцарей и отправились штурмовать крепость врага. И тут, в момент максимального подъема боевого духа, вас радуют новостью, что в атаке участвует всего... двое-трое. Где остальные?! Остальные развели козлер на опушке леса и ждут, что из всего этого выйдет...

Ладно, пусть это останется на их совести. Вы добьетесь-таки до замка (с двумя самыми верными товарищами) и лоб в лоб столкнетесь с десятком охранников, вельмох самим феодалом. Что делать? Не нервничать и быстро прикончить владетеля замка, не отлекаясь на соратников покойного. Но это еще не все. Одна из сложностей управления в этом эпизоде заключается в том, что требуется постоянно

контролировать неспособную к самостоятельным действиям, постоянно жаждущих, перманентно покрывающую их "Yellow Mei" и "Attack!".

Впрочем, наловчившись в управлении этими дружинами, вы вполне можете зарабатывать на кусок хлеба захватом замков. И если вы решили громить замки из меркантильного, а не спортив-



ного интереса, то не стоит спешить заканчивать битву, отправив на тот свет замкомладельца. Напрягите все свое воображение и принимайтесь за поиск денег и драгоценностей, которые спрятаны в... больших вазах.

Кстати, прекратив штурм замка, не пошарив по нему (а на стенах может висеть оружие и броня), вы обрекаете его богатства на полное и окончательное забвение. Кроме того, если вы соблазнитесь заниматься набегами по полной программе, то должны знать, что оружие в бою часто ломается и если вы не будете таскать с собой достойную коллекцию (а пополнить ее можно в...), то рискуете в самый интересный момент остаться с перочинным ножиком в руках...

С тем, что сделано, вроде бы разобрались.



Вясним, как следано. Над игрой трудились туча народа, причем одних продюсеров было четыре человека.

Единственное, в чем создатели немного промахнулись, это звук. Оригинальная музыка, записанная на CD, звучит достойно, но MIDI на таких звуковых картах, как SoundBlaster Pro, идет паршивенько (красивая кельтская

мелодия безнадежно портится какими-то мерзкими пелчками). В общем, звуковое сопровождение не самая сильная сторона Conqueror'a. На мой взгляд, маловато и звуковых комментариев по ходу игры.

Зато с графикой все в ажуре. На поле боя (во время драки армия на армью) можно использовать разрешение вплоть до 1024x768, причем детализация во всех случаях очень приятна. В сценках пробежек по замкам друзей (или же при защите своего жилища от любителей легкой наживы), кои (замки) предполагается отнимать, присутствует традиционная 2.5D-графика в банальном для такого engine разрешении 320x200. Однако сделано все достаточно аккуратно, приятно смотреть и не тормозит.

Очень хочется отеческим тоном поругать управление, явно не отличающееся удобством. Его сложность особенно сказывается во время крупномасштабных боевых действий, когда отвлеченный туда, куда не нужно, пешотинец может провалить всю битву и испортить настрой на целый день. Еще хуже приходится на рыцарских турнирах: если вы не являетесь обладателем прецизионной мышки или у вас дрожат руки, то лучше, право слово, и не связываться. Попасть копьём, управляемым мышью, в шит движущегося противника — это что-то! Любкая мышшь — ахиллесова пята при работе с любой стратегией, а уж в Conqueror'a постоянно помнил недобрым словом. Отдыхает душа на сражениях с видом "из глаз", управление полностью позаимствовано из простите за выражение, DOOM'a (правила, вариант клавиатурный). Но и здесь приходится переключаться на



Павел Завьялов



мышь — для подбирания предметов. Все это вызывает определенное раздражение, но... не мешает наслаждаться игрой.

— Павел Завьялов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX33 (лучше DX2/66), 8 Мбайт RAM, 12 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь, звуковая карта, DOS или Windows 95

Software Sorcery
Sierra

80% ГРАФИКА

75% ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

83%

Conqueror A.D. 1086

Warcraft 2. Вы это можете!

Blizzard и Warcraft. Да, с выходом второй части замечательной военной стратегии, эти два слова просто приговорены к сосуществованию. Созданная Blizzard игра оказалась настолько удачной, что вот уже

несколько месяцев подряд весь игровой мир только и твердит: Warcraft, Warcraft... Но по хорошему охочим до славы разработчикам этого, судя по всему, показалось мало, и они запустили в широкие народные массы новый продукт — Warcraft 2 Level Editor, или редактор уровня Warcraft 2, работающий под ОС Windows (как 3.x, так и Win 95). Отныне каждый уважающий себя крафтвер может своими руками создавать собственные сценарии этой великой игры. Особое удовольствие от этого получат, конечно же, те, кто имеет возможность играть в многопользовательском режиме. Ибо нет ничего приятнее, чем “сделать” живого противника, появившегося на незнакомую ему карту!

Как уже было сказано, редактор, который мы будем называть War2ed, работает только под Windows. Но одним “Форточек” для его функционирования недостаточно, необходимо, чтобы на вашем компьютере были установлены приложения Win32 и WinG. Интерфейс War2ed имеет стандартный вид и ничем не отличается от других Windows-приложений. А это значит, что программа не требует от пользователя специальных навыков.

Напомним, что в Warcraft 2 существует три типа местности: зимний пейзаж Winter, лес Forest и мрачный Wasteland, опустошенные земли. Создание собственной карты начинается с выбора пейзажа, для чего служит пункт меню Player, называющийся Map Properties. Вообще-то поменять тип местности можно в любой момент, но лучше это сделать сразу.

Линейка инструментов

Определившись с общим видом карты, приступайте к прорисовке “географии”. Все необходимые для этого приспособления вынесены на линейку инструментов. Чтобы сделать карту как можно более симпатич-

ной, стоит использовать разные виды одного и того же элемента местности. Если вы установите переключатель Fill (закраска) на линейке инструментов, то над квадратиком местности начнут появляться всевозможные камни, кусты и т.д. Чтобы выбрать какой-либо определенный тип заполнения, достаточно кликнуть мышкой на квадратике местности до тех пор, пока на нем не возникнет требуемый рисунок. Если вы прорисовываете большие площади, неплохую службу может сослужить переключатель Random. Если он установлен, то поверх каждой следующей клетки будет рисоваться новый рисунок.

По умолчанию вся местность изображается одинаковой и без заполнения. Для некоторых пейзажей определено по два цвета. Выбор цвета осуществляется посредством переключателей Dark (темный) и Light (светлый). Два цвета определены только для воды, травы и грязи. Кроме того, при

создании карты можно строить крепостные стены, строительство которых недоступно в одиночной игре.

Расстановка армий

Следующий этап в создании сценария — это расстановка армий и недвижимостей. Выбор типов последней осуществляется с помощью пункта Building меню Tools. Тип отряда устанавливается пунктами Land, Air и Water — соответственно для сухопутных и воздушных армий, а также флота.

Если расставленные армии принадлежат компьютеру, то вы имеете возможность изменять их активность. Сначала с помощью инструмента “Лупа” нужно выделить один или несколько отрядов, затем щелкнуть правой кнопкой мыши. Появится меню с двумя вариантами выбора — Active и Passive. Если установить Active, то сразу после начала игры отряды начнут носиться по



Противник с поведением Passive.

всей карте, как угорелые, нападая на все, что движется.

Выбор Passive гарантирует более спокойное поведение армий: атаки будут осуществляться только в том случае, если вы попались недругам на глаза.

Помимо "стандартных" армий на карту можно поместить некоторых специальных персонажей, отличающихся от обычных бойцов только внешним видом. Это Zuljin, Cho'gall, Gul'dan (орки), а также Uther



С помощью освобожденных волшебников уничтожить базу много легче.

Lightbringer и Lothar (люди). Плюс — можно "набросать" скелетов и демонов (как для людей, так и для орков).

Игроки, управляемые компьютером

Кроме живых игроков в сценарии могут присутствовать расы, управляемые компьютером. Наличие таких героев полезно в том случае, если вы устали от сетевой игры. Каждая из подобных рас может иметь свой тип поведения, который задается в меню Players пунктом Player Properties. Всего возможны четыре типа поведения:

Land Attack — атака наземными силами; Sea Attack — нападение мореманов; Air Attack — атака с помощью летающих армий; Passive — просто мирное существование.

Вот как повелет себя управляемая компьютером раса, если ей выбрать Land Attack. Первым делом ваш PC начнет развивать промышленность и параллельно с этим укреплять посредством охранных башен свою базу.

После этого в случае, если раса имеет сухопутный доступ к вашей крепости, начинается штурм, который остановится только тогда, когда истощатся ресурсы или раса будет уничтожена. Интересный момент заключается в неспособности таких рас строить флот, включая транспорты. Таким образом можно ограничить поток нападающих солдат количеством

транспортов (это справедливо только в том случае, если вас нельзя достать с суши).

Раса, для которой выбран тип поведения Sea Attack, будет давить живого игрока флотом. Но здесь есть одна закладка: если она не сможет добывать нефть, то корабли строить не будут. Одним словом, регулировать активность и продолжительность атак этой расы можно, изменяя количество нефти в мешках ее добычи (Oil Patch). Для этого достаточно выбрать из линейки инструментов луту и сделать щелчок правой кнопкой мышки на интересующем вас месторождении. Точно так же изменяется количество золота в шахтах (Gold Mine).

Поведение Air Attack ничем не отличается от Land Attack (за исключением того, что основными нападающими силами будут летающие создания). А про Passive и вообще ничего говорить не будем. Скажем лишь, что этот тип поведения пригодится людям с... садистскими наклонностями. Трудолюбивые Peasant'ы (или Peon'ы) занимают мирным промыслом и не вынашивают никаких честолюбивых планов. Уничтожение такой расы носит характер кровавой бойни. Вам нравится кровь, текущая рекой?

Использование союзных игроков

Наконец, Warcraft позволяет вам создавать расы, обладающие, так сказать, особым типом поведения. Всем игрокам в Warcraft 2, наверняка, попадались миссии, в заданиях которых было освобождение какого-либо персонажа или просто группы армий. Вот и в многопользовательской игре можно использовать подобный принцип. Выберите в Players Properties для интересующей вас расы Control Rescue (Active) или Rescue (Passive). В первом случае армии будут воевать с неприятелем, который к ним приблизился, но пока вы их не "освободите", управляя боями не устанете. Для их "освобождения" достаточно подвести к ним любую наземную армию.

Армии, принадлежащие расе, для которой установлено Rescue (Passive), отличаются тем, что сопротивления неприятелю не оказывают, но и враг в свою очередь, на них тоже не нападает.

Все вышесказанное относится и к строениям.

Использование принципа "освобождения" серьезно оживляет сценарий. На мой взгляд, особенно он полезен для игры по модему. Дело в том, что наша телефонная связь оставляет желать лучшего, и после того, как количество армий перерастет за пятьдесят, скорость игры начинает падать, что вскоре приводит компьютер в состояние, близкое к коматозному. Поэтому во время игры по модему рекомендуется вообще ничего не строить. Создайте сценарий, в котором отсутствует возможность создавать армии. Чтобы оживить подобный разворот событий, можно расставить армии, принадлежащие расе с контролем Rescue (Passive), а рядом с ними поместить войска враждебной расы — для их охраны.

Изменение характеристик

Создавая собственный сценарий, вы можете не только размещать свои и союзные армии, но и изменять характеристики любого отряда или здания.

Делать это позволяет пункт Unit Properties меню Players. Можно, к примеру, улучшить боевые характеристики какой-нибудь армии и одновременно с этим увеличить время постройки или ее стоимость.

Помимо боевых характеристик вы можете изменять стоимость усовершенствований (Upgrade). Полезность этого можно почувствовать, если, скажем, ваша карта бедна лесными ресурсами. Проставьте у всех усовершенствований нулевую стоимость в дереве (Lumber), и эта проблема будет решена.

Редактор звуков

War2ed имеет встроенный редактор звуковых эффектов. Запускается он из меню File пунктом Sound Editor. Предельно этого инструмента — в его абсолютной простоте. Здесь вы можете прослушать имеющиеся звуковые эффекты и заменить их своими. Новые звуки должны быть заранее подготовлены и сохранены в формате WAV.

Некоторые недостатки War2ed

Как мне кажется, редактор не лишен недостатков. Так, с его помощью вы не сумеете создать некоторые типы сценариев, которые присутствовали в моноигре. Например, не имеют специальных функций такие объекты, как Circle of Power, Dark Portal и RuneStone. Использовать их можно только в качестве декораций. Увы, нельзя применять и "освобождение" героев, а задачей любого создаваемого сценария является уничтожение всех противников.

Однако сам факт того, что производитель предоставляет пользователю возможность реализовать свои фантазии, не может не восхищать. Bravo, Blizzard!

Остается надеяться, что другие разработчики и издатели компьютерных игрушек последуют этому славному примеру.

— Владимир Кочуров



Лучники с поведением Rescue (Passive) охраняются вашим неприятелем.

Вспомним будущее. В конце 1996 года Военно-воздушные силы США списали последний штурмовик A-10 Warthog. Уникальные летные характеристики этого самолета, особенно непревзойденные результаты в поддержке наземных сил с воздуха, сделали его идеально подходящим для выполнения секретных операций там, где легальное вмешательство Дяди Сэма не приемлемо. Поэтому последние A-10, эти "Убийцы танков", вовсе не были отправлены на утилизацию, как следовало из официальных документов. Ими было укомплектовано строго засекреченное 11-е воздушное штурмовое крыло, имеющее кодовое название "Silent Thunder"... Наверное, вы уже догадались: речь идет о некогда популярном летном симуляторе A-10 Tank Killer, на продолжение которого — Silent Thunder — решилась компания Sierra.

ГРОМ ВРАЮ

любой юзер готов завопить: "Наконец-то! наконец-то сделан настоящий летный симулятор!". Но если он-таки завопит, то потом глубоко пожалеет. Объяснениям, почему бедный юзер-летун будет кусать локти, и посвящен этот материал.

Начнем с того, что это первая игра Sierra под Windows 95. Что настораживает. Как говорят в подобных случаях врачи, первый блин — комой. Переход под другую ОС никогда не проходит бесследно, и в большинстве случаев продукт на первых порах больше теряет, чем приобретает.

Надо отметить, что с самого начала игра наполняет энтузиазмом и обещает многое. Об очень красивом мультике не говорю — это понятно. Большое впечатление производит и

ность нашей планеты пилот мог только в момент столкновения его крылатой машины с не вовремя подвернувшейся матушкой-Землей, но любоваться открывшимся видом в такие минуты как-то не принято.

Так вот, работа, которую сделал изготовитель игры фирма Dynamix, вызывает уважение. Даже в Strike Commander'e не было столь реалистично выполненных пейзажей. Горы, покрытые лесом, глубокие каньоны, по которым бегут реки, пыльные дороги в колеях (!) от машин — все это очень похоже на правду. Летчик может использовать преимущества ландшафта и подбираться к цели практически незаметно, паря над землей в нескольких десятках метров. Модели самолетов и наземных целей выполнены чуть хуже, но их



анимация на втором плане в главном меню игры. Ассортимент опций стандартен: отдельные миссии (вы можете взяться за любое задание из всех трех кампаний), сама кампания (когда все 24 задания должны быть выполнены последовательно) и, наконец, быстрый старт, подразумевающий, что вас без лишних вопросов засовывают в самолет выполнять случайно выбранную миссию (опять же из этих несчастных двадцати четырех. Очень удобно, правда? Не надо мучаться и придумывать что-либо новенькое). Теперь плавно перейдем к самому симулятору.

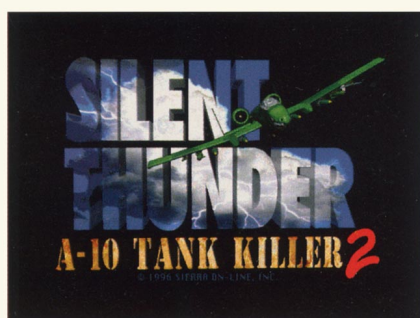
Здесь есть на что посмотреть. Engine игрушки попросту впечатляет. Дело в том, что в авиасимуляторах наибольший акцент традиционно делался на реалистичность полета и качество графики в воздухе. На землю особого внимания никто не обращал — рассмотреть детально виртуальную поверх-

спасает достаточно быстрая (на P90) SVGA-графика. Проще говоря, игра обладает высококачественной графикой, позавидовать которой могут многие создатели авиасимуляторов.

Если бы Silent Thunder задумывался как демонстрационная программа, рекламирующая возможности нового engine'a фирмы Dynamix, это был бы стопроцентный хит. Но, к сожалению, речь идет об игре, и сие обстоятельство в корне меняет требования к программе. Хорошая графика — лишь составляющая успеха: симулятор обязан быть "играбельным". Все неприятности начинаются с момента взлета. Причем "взлет" — это сильно сказано, потому как зачастую миссия начинается уже в воздухе (мелочь, но все равно раздражает). По мнению авторов, американцы, видимо, очень дорожат своим временем: утренний кофе пьют в машине по

Название "Silent Thunder" закрепилось за A-10 еще со времен операции "Буря в пустыне" (двигатели штурмовика настолько бесшумны, что зачастую иракские солдаты узнавали о присутствии самолета уже после разрыва сброшенных бомб). В отличие от прочих воздушных соединений, крыло Silent Thunder выполняет миссии в одиночку. Следовательно, рядовые, ничем не выделяющиеся летчики для таких операций не подходят. И то правда: в крыло набирают признанных асов, отличающихся независимостью и хронической склонностью нарушать приказы. В состав отряда входят не только штурмовики, но и самолеты поддержки и дальней разведки AWACS, так что каждый пилот A-10 обладает всеми сведениями о регионе боевых действий...

Уверен, проглотив данную информацию,



Silent Thunder
ИГРА
предоставлена фирмой "Азия",
тел.: (095) 925-1674, 925-1304

Silent Thunder
A-10 Tank Killer 2

Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium), 8
Мбайт RAM
(лучше 16), 2-
скоростной
CD-ROM,
Windows 95
(только)

дороге на работу, а информацию о цели полета узнают, уже прибыв в район военных действий, когда пилот должен удерживать самолет вне зоны видимости вражеских радаров, а не пытаться открыть конверт с заданием.



Но все это пустяки по сравнению с моделью полета. Оказывается, A-10 — настоящее чудо авиастроения. Он легко делает петлю Нестерова в тридцати (!) метрах над землей, вообще не теряя скорости, а бомбы может



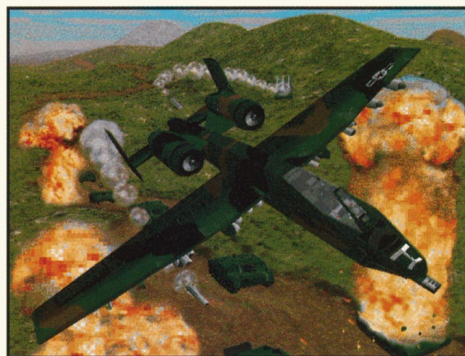
прицельно сбрасывать с еще меньших высот. Кроме того, Warthog практически вечен! Самая большая угроза для игрока состоит в столкновении с землей. Если же вы случайно попали под обстрел ПВО (скажем, скорострельной зенитной пушки или какой-нибудь модификации русского зенитно-ракетного комплекса SAM), не пугайтесь, это безопасно. При попадании пушечных снарядов в A-10 на экране вашего монитора высветится надпись "В вас попали"... и все!

Чуть страшнее (самую малость) выглядит ситуация, когда в вас утыкается ракета. О случившейся беде игрока оповещает экстренное сообщение "Вам попали туда-то". Вы думаете, что самолет сразу же рухнет или хотя бы взорвется в воздухе? Как бы не так! Чтобы нанести штурмовику ощутимый вред, пилот



должен "поймать" как минимум три ракеты. Если вы смотрели последний фильм о Джеймсе Бонде "Золотой глаз", то, наверное, помните, как в сцене полета на маленьком самолетике над Кубой из воды внезапно вылетает зенитная ракета и, попав в крыло самолета, проходит насквозь (!), эффектно взрываясь поодаль. Если ракета может настичь хрупкую "Цессну" и не разнести ее на атомы, то все правильно — на один штурмовик незадачливые ПВОшники могут потратить весь свой боезапас.

Чтобы усложнить игру, хитрые программисты сделали вот что: они предельно уменьшили карту (вы можете пересечь квадрат военных действий за две минуты) и изрядно увеличили количество врагов на квадратный метр — зениток, ракетных установок, танков и так далее. То, что получилось в итоге, можно сравнить разве только с детской песочницей



или пусканием корабликов в тазу для стирки белья. Если вы взлетите повыше, метров на 200-300, то, вероятно, увидите все поле от края до края. Авторы предусмотрели и такой поворот дела. Как только ваш самолет поднимется выше, чем надо (метров на 80-100), или выскочит за границы "песочницы", откуда-то мгновенно прилетает стая вражеских истребителей, которые будут "кормить" A-10 ракетами до тех пор, пока у вас не кончатся chaff и flares.

Таким образом, вы прочно законсервированы в этой "клетке" и вынуждены совершать боевые подвиги на благо отечества. А отечество с каждой миссией все требовательней. Не успеете вы разбомбить одну цель, как придет сообщение типа "А вот что мы здесь нашли! Иди и убей!". Короче говоря, вздохнуть некогда.

Уничтожать врага, летая на A-10, просто и приятно. Процесс прицеливания и использования вооружения настолько упрощен, что управлять им может шимпанзе. Ракеты Maverick никогда не промахиваются, бомбы можно метать с высоты 10 метров безо всякого вреда для собственной персоны, а тридцатимиллиметровая пушка, "выстреливающая по 70 снарядов размером с бутылку за одну секунду" (цитата из описания), убивает практически все цели. Не упускайте случая пострелять из пушки, потому что при промахе снаряды поднимают безумно красивые фонтанчики песка.

В противоположность управлению системами вооружения, самолет слушается руля очень и очень странно. Даже и не старайтесь применять какие-либо device'ы (кроме клавиатуры). С джойстиком (любым) A-10 не дружит. Реагировать на сигналы от "палки радости" (дословный перевод термина) самолет начнет лишь тогда, когда вы отклоните ее по максимуму — а это не лезет ни в какие ворота. Не забывает глючить и клавиатура, причем сбои таковы, о которых прежде можно



было только догадываться: по совершенно необъяснимым причинам, в абсолютно случайное время, ваш "планер" начинает поворачивать в указанную сторону в два-три раза быстрее, что, безусловно, отражается на безопасности полета на малых высотах, не говоря уж о прицельной стрельбе по врагу.

В случае безвременной смерти игрока ожидает заключительный сюрприз: показывается взрыв его самолета со стороны. Что в этом необычного? Странность в том, что самолет не разлетается на мелкие кусочки, а остается целехоньким, пока вокруг расцветают взрывы и летят какие-то неопознанные куски.

Так почему, почему игра полна столь откровенных ляпов? Все просто, господа летчики. Это ж Голливуд! Руководителя проекта Silent Thunder, наверное, уволили из священного места (не сам же он ушел) за бесталанность, и парень решил попробовать себя в создании компьютерных игр. Вот и получилось, что при великолепной графике (программисты не подкачали) интересность игры стремится к нулю слева. Отсюда и результаты (см. ниже).

— Александр Вершинин



Silent Thunder

→ Sierra Dynamics

85%

ГРАФИКА

70%

ЗВУК

50%

СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%

EarthSiege 2 против MechWarrior 2.

КОМУ НА ЗЕМЛЕ ЖИТЬ ХОРОШО?

Наши братья американцы ужасно любят предсказывать будущее. Разумеется, свое. То ли от слишком хорошей жизни, то ли от недостатка приключений, но будущее штатникам кажется очень мрачным. Эти грезы обретают форму книг, видеофильмов, мультфильмов и, естественно, компьютерных игр. Разобранная ниже по косточкам новая сьерровская игрушка EarthSiege 2, которая в соответствии с законами рубрики сравнивается с аналогичным, но более возрастным продуктом MechWarrior 2 (Activision), — характерное свидетельство американской неврастении.

Сюжет

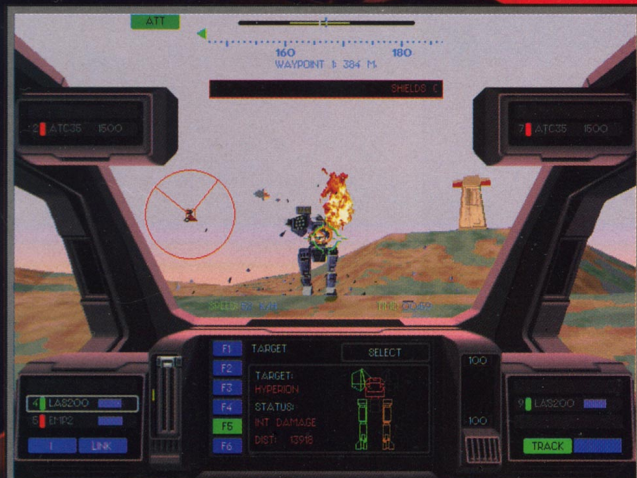
Обе вещи сделаны на основе чрезвычайно популярной на Западе книжной серии MechWarrior, согласно которой бедному человечеству то и дело приходится защищать себя и свою планету с помощью огромных роботов, эдаких танков будущего. Вообще говоря, мысль черпать сюжетные идеи из

попсовой лит-ры (это не литература, это именно лит-ра) весьма доходна. Посудите сами: в то время как “честной” игрушечной компании приходится сочинять что-нибудь оригинальное (причем неизвестно, понравится ли это потребителю), “халявщики” уже имеют солидную ораву фанатов данного сериала, — и оккупить игру становится много проще.

Но вернемся к нашим железным баранам. Идея ES2 предельно проста: нехорошие боевые роботы, построенные военными для своих мирных целей, опять взбунтовались (видимо, никто из игрушечкапателей не читал книг А.Азимова о законах робототехники) и жаждут захватить любимую планету

всех землян. Последние спешно строят точно таких же истуканов, сажают внутрь пилотов и бросаются защищать родимый дом. Лично мне непонятно только одно: что они, эти железные остопопы, так к Земле прикипели? других небесных тел мало? К слову, Луна, на которой находится их база, гораздо удобнее: ни воздуха, ни воды — следовательно, “повстанцы” не будут ржаветь...

С MechWarrior 2 дела обстоят получше. Activision, насколько я понял, опирается на реальную книгу, а потому враждующие между собой людские кланы — это более реально, нежели кровожадные, непонятно зачем и почему, роботы.



ES2 • Шалун уж отморозил пальчик...



MW2 • Единственное развлечение чукчи полярной ночью — война.

Заставка

В хорошей компьютерной игре, как в красивой женщине, должна быть “изюминка”, нечто такое, что заставит вас обратить внимание именно на нее. Теоретически для игрушки это должна быть идея и ее воплощение в жизнь. Классическим примером по умолчанию

берем DOOM: великолепный для своего времени engine и возможность играть по сети и модему удерживают игру в десятке лучших уже который год, и это при полном отсутствии всякого сюжета. А если с идеей туго, то надо постараться зацепить игрока чем-нибудь другим. При упоминании MechWarrior 2 в памяти тут же всплывает заставка. Откровенно скажу, что с тех пор не было ни одного ролика, который произвел бы на меня хотя бы близкое впечатление (ну разве только WC4).

Придется упомянуть и злосчастный EarthSiege. В мультике вы найдете стрельбу, роботов, космические корабли и многое другое. Несмотря на все эти примочки, я предпочел бы заставку из...

добытый металлолом. Позднее он используется для починки роботов, постройки новых и изготовления оружия. Авторы расщедрились и дали игроку доступ к двум третям роботов, начиная с первой же миссии, так что вы можете почти сразу приступить к строительству крутых "коняг" типа Colossus или Apocalypse.

Обидно, правда, что играющий не может менять конструкции готовых роботов.

При благополучном развитии дел игрок будет постепенно обретать новые виды оружия и роботов — это, я надеюсь, никого не удивило. Пожалуй, единственным реальным новшеством игры можно считать летательный аппарат Razor. Прежде обороняющиеся люди могли лишь бродить по земле и завидовать врагам, давно освоившим воздух. Но не спешите ликовать, так как истребитель ведет себя в полете весьма странно. У него очень низкий потолок высоты, но, в противовес сему, разбиться на нем абсолютно невозможно. Разве только чуть-чуть покалечиться.

Что же до творения Activision, то, должен сказать, что здесь наблюдается несколько иной подход. Вам не придется складывать в кубышку железный лом. Нет, после каждой миссии игроку выдается некоторое количество очков, пропорциональное заслугам в драке. Очки "за доблесть в бою" (honour) идут на ваш личный счет, размер которого определяет положение в клане. Скопив нужное количество "чести", игрок должен пройти испытание в тренировочном бою, и в случае победы в оном имеет право выбрать себе напарников. От количества призовых очков зависит и доступ к более тяжелым и, значит, более крутым роботам.

Кстати, о роботах: их модификаций в MW2 поболее, чем в ES2, а главное — нет

нужды строить железных самому, терпеливо ожидая окончания работ. Зато с каждым готовым роботом можно делать все, что душе угодно, — а это очень важно для игрока! Машина подгоняется точно под ваши нужды: мотор меняется на более мощный, варьируется количество брони и вооружения.



ES2 • Вид на эшафот.

первого ES. Там хоть музыка хорошая была. И картинки статические под мелодию демонстрировались. Выглядело все это лучше...

На базе

Начнем с отпрыска фирмы Sierra. Как поймет даже непосвященный, в своем логове ваша святая обязанность зализывать раны и готовиться к грядущим баталиям. С самого начала игры вы являетесь Боссом, имеющим право выбирать себе напарников и собственноручно рассаживать их по кабинам роботов. Ваш отряд имеет "котел", куда складывается весь



MW2 • Отсель грозить мы будем шведу!

Единственное ограничение — масса робота; вам нужно уместить все это в разрешенный тоннаж.

Симулятор

Понятно, что из-за разницы во времени выпуска игры сделаны под разные ОС. MechWarrior 2 был оптимизирован под DOS, и под Win 95 шел довольно медленно. Игра обладает простенькой "угловатой" векторной графикой со скромными наложенными текстурами. Но Activision сделала быстрый engine, работающий в графических режимах 320x200, 640x480 и 1024x678 (!) под ДОСом на восьми мегабайтах RAM'a. Второй EarthSiege — дитя другого времени, времени Windows 95. Microsoft, выпустив свой пакет для создания игрушек под новую систему, постепенно заставляет разработчиков отказываться от "порочного" ДОСа.

Одной из первых жертв тиранической Microsoft стала Sierra. Безусловно, огонь и взрывы очень впечатляют, но когда видишь их в пятой игрушке подряд, начинаешь думать: "А не пора ли



MW2 • Подгонка робота под собственные нужды.



ES2 • Фирменное блюдо: ножки!

ребятam пошевелиться и изменить (хотя бы немного) графическую библиотеку, подаренную доброй MS? Для приличной игры в SVGA ES2 требует мощную машину с хорошей памятью. Смешно то, что даже при наличии такого "зверя", игра остается, мягко говоря, "неиграбельной". Игроку больше не придется, как в MechWar 2, вручную целиться по неприятельским ногам, чтобы справиться с крутым врагом: вполне хватает автоматического прицела, наводящего орудия на самое защищенное место — туловище. Мощные пушки вашего робота все равно с легкостью прошивают даже огромного "Питбуля" (Pitbul Class). Словом, интерес потерян. Даже возможность приобретения новых видов

ноги, ноги, ноги. Стройными рядами стоят: сколько было врагов, столько осталось ног (как "ножки Буты"); несведущий подумает, что в Америке



MW2 • Междусобойчик.

такие пылится). В Activision'овском творении ситуация более реалистична, так как обычно враги сильнее вас, а не наоборот. Ведь всегда приятней победить одного могучего соперника, нежели перебить кучу мелких. Поэтому сначала приходится отстреливать противнику верхние конечности, несущие половину всего оружия, сбивать пилоны на плечах и голове, а затем уж ставить точку — добивать. В MechWarrior 2, конечно, нет летательных аппаратов, зато летать могут сами роботы! На базе вы можете нагрузить свой аппарат реактивными двигателями, которые на некоторое время дадут вам превосходство в скорости. В числе прочих примочек внимательный игрок найдет и радиаторы (heat sinks). Для чего они? Все просто: дело в том, что при стрельбе оружие имеет обыкновение нагреваться (учись, Sierra), отсюда вы сами можете регулировать "запас прочности" ваших лазеров — чем больше радиаторов, тем дольше игрок может вести бесперебойную стрельбу.

Ладно, подведем итог по части симулятора. Очевидно, что рассматриваемые игрушки находятся в разных "весовых категориях". Activision написала весьма добротный, доведенный почти до совершенства серьезный симулятор с простой, но смотримой графикой. А вот Sierra схаливала, что ей несвойственно, и слепила чистейшую аркаду под видом серьезного симулятора. Лишь приятные ландшафты и неплохие текстуры спасают EarthSiege 2 от полного позора.

Управление

Поговорим об управлении и начнем с ES2. Так как игрушка смастерена под Win 95, то у вас работают только те контроллеры, которые были "замечены" ОС (либо они были установлены вами вручную). Все команды фиксированы, так что игрок физически не сможет подогнать раскладку под себя. Лично я использовал Logitech Wingman Extreme

(аналог FCS) в комплекте с клавиатурой и не испытывал особых неудобств, за исключением одного — при отклонении ручки джойстика вверх/вниз регулируется скорость робота. Это дико неудобно и непривычно. Кнопки применяются совсем немногие: триггер оружия, включение автоматического слежения цели и кнопка выбора цели. Это все.

В MW2 игрок имеет почти полную свободу выбора. Приятен тот факт, что работать могут сразу несколько контроллеров, например клавиатура, мышь и джойстик. Все основные клавиши в симуляторе переопределяются, а для одной и той же функции можно выбрать аж четыре (!) различных кнопки. Такого еще нигде не было. Правда, мышкой играть лучше, чем джойстиком, так как она менее чувствительна и позволяет осуществлять более точное наведение. Таким образом, предпочтение опять отдается MW2...

— Александр Вершинин



ES2 • "Питбуль" лишается крыши.

оружия не так сильно подталкивает к прохождению однообразных миссий. Да и зачем они нужны, новые средства уничтожения, если и старые убивают любого врага за три секунды? Процесс сводится к следующему тривиальному алгоритму: вышел на улицу, нашел врагов, повернулся, выстрелил, возвратился домой с победой.

В MechWar 2 все гораздо сложнее. Во-первых, врага ни за что не "уделашь" в несколько секунд — он будет уворачиваться, прятаться и брыкаться. Во-вторых, принципиально важно — куда стрелять. По корпусу можно бить очень долго, ничего так и не добившись. Самый простой способ прикончить соперника — это отстрелить ему ноги. Заметьте, чтобы попасть по ногам, нужно целиться именно в них, а не в голову и не в лапы. Sierra справилась с этой неувязкой очень просто: стреляете все время в живот, а для разнообразия у врага отлетает по одна рука, то вторая, а затем уж взрывается голова. Идешь "домой", на базу, после драки, а вокруг



MW2 • — Прекрасно, Григорий? — Отлично, Константин!

P.S. Играбельность MW2 (она же интересность), на мой взгляд, неумолимо стремится к 90%. А вот цифры, касающиеся ES2.

Sierra

85% ГРАФИКА

60% ЗВУК

60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%

EarthSiege 2

Золотая дюжина

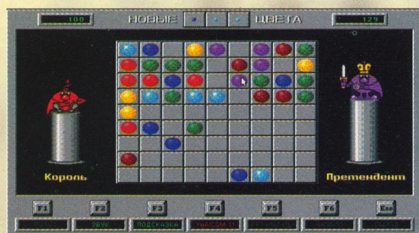
Женщине за компьютером посвящается...

Интересно, собирал ли кто-нибудь когда-либо статистику о том, кто и во что играет, сидячи за компьютером (особенно на работе)?.. Наверное, нет. Но, гарантируем, стоит таким сведениям появиться, и откроется печальная картина, унижающая гордых российских особ мужеска полу. И в самом деле, скажите, кто более всего играет в логические игры? Верно, они, дамы! А эти... так называемые защитники отечества, они что любят? И снова вы угадали: эти играют в DOOM. А еще — иногда — в "Марьяж", после чего со знанием дела рассуждают о "женской логике"! Вот такой парадокс.

Но это только присказка, турысы на колесах мы принялись разводить только потому, что московская компания Gamos выпустила на CD коллекцию из 12 своих самых известных игр-головоломок. "Gamos Gold". Приятный, надо сказать, диск получился. Очень приятный. В общем, золото в исполнении "Геймоса", как выясняется, не тускнеет даже со временем. Наоборот, как и положено настоящему благородному металлу, только в цене растет...

Color Lines

Да, те самые "Цветные линии". Знаменитые и неуязвимые. Сколько совслужащих проводили свои тоскливые рабочие часы за игрой в Lines! Сколько девиц юного и не очень возраста сражались со своими соперницами, добиваясь места в таблице популярности! А идея-то проста, как и все гениальное: расставлять разноцветные шарики, прибывающие по три штуки за раз, на квадратном поле так, чтобы



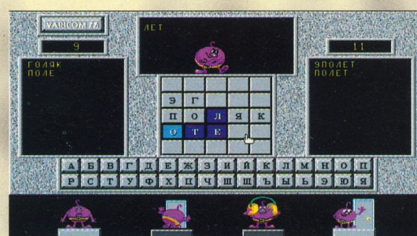
получилась горизонталь, вертикаль или диагональ из пяти заветных шаров, которая затем, подмигнув вам на прощание, мгновенно сторае. Если вы неумеха, и шарики закрыли все поле — фенига, игра окончена! А популярность "Линий" можно сравнить разве что с "Тетрисом". Поистине, Россия — родина слонов. Розовых и с большими ушами.

Балда

Если вы никогда не играли в балду на уроках в школе или на лекциях в институте, то, скорее всего, вы конченный человек. Почему? Да потому, что ученье, сами знаете, это лампочка Ильича, а вы, похоже, никогда не протирали

штаны в перечисленных учебных заведениях (если б протирали, то никак не могли пройти мимо этой поистине русской народной учебной забавы). В общем, дальнейшее рассусоливание "балдовых" правил обращено главным образом к Митрофанушкам обоего пола.

Очень удобны клетчатые тетради, так как игровое поле — это квадрат пять клеточек на пять. Посередине вписывается "от балды" любое слово из пяти букв. Потом играющие по



очереди заносят в любую свободную клетку букву — да так, чтобы в комбинации с остальными она составила какое-то слово. Это должно быть существительное в именительном падеже, которого никто из игроков прежде не использовал. Кроме того, слово составляется не просто так, а чтобы квадратики, в которых находится его буквы, примыкали друг к другу одной стороной, и чтобы можно было пройти по ним из начала слова в конец, каждый раз переходя в одну из соседних клеток с очередной буквой.

Но появились компьютеры, была написана и компьютерная реализация этой игры. У компьютера есть словарь, из которого он берет очередное слово. Если вы придумали что-то такое, чего машина не знает (она ведь тоже университетов не кончала), то можете велеть ей это "что-то такое" записать в память. Но не думайте, что таким "гениальным" образом можно обхитить компьютер на вороних: дело в том, что он тоже будет пользоваться вашими словами-новоделами!

Columbus Discovery

Боту — богово, слесарю — слесарево, а неудавшимся путешественникам — открытие Америки! Никак не меньше.

Columbus Discovery — одна из игр в вечнозеленом жанре "собери картинку из фрагментов и тащишься от собственной крутости".



Перед вами 30 кубиков (6x5), повернутых к вам верхней гранью. На каждой грани — часть одной из шести картинок. Задача играющего — собрать хотя бы одну.

Вы можете выполнять над каждым кубиком три действия: вращать горизонтально, вращать вертикально и передвигать. Но чем меньше вы

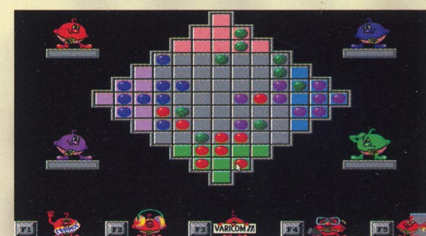
выполните движений до того, как картинка будет собрана, тем лучше, потому что счет с каждой операцией уменьшается.

Ну, а дедушку Колумба я все же помянул не зря: все картинки, над которыми вам придется трудиться в поте лица, относятся к теме "Открытие Америки".

Уголки (Corners)

А вот и еще одна сверхпопулярная настольная игра, получившая второе рождение с приходом компьютерной эры, — уголки.

Как же велик и гуманен тот человек, который перенес ее на компьютер! Ибо представьте себе такую душеспасительную картину: босс заходит в комнату, а весь персонал столпился возле стола и передвигает шарики по игровому полю! Как вы думаете, какова будет реакция босса? И я так считаю... И совсем другое дело, если зоркий глаз патрона узрит сотрудников возле компьютера:



начальник просто возрадуется полной победе компьютеризации, родоначальником которой он (ну конечно же!) и являлся.

А идея игры по-прежнему гениальна: ромбовидное поле, четыре игрока (компьютерных или живых), у каждого команда шариков, которую надо перетаскать в противоположный угол. Кто раньше это сделает — тот и победитель, кто не успел — тот опоздал. Ходить надо по очереди одним шариком. Перескочить можно либо в соседнюю клетку, либо на любую другую, до которой можно допрыгать через другие шарики (свои или супротивные).

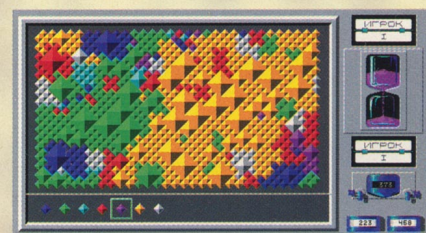
Filler ("Малая")

Только честно, глядя мне в глаза: не было ли у вас в детстве тайного желания стать маляром?

Не ошиблись ли вы с выбором профессии? Если "да", то у вас появилось утешение — игра Filler.

По-моему, это самая "пожилая" игрушка компакта: она работает на EGA! Даже такие динозавры, как автор этих строк, игрались в нее еще году этак в 89-м (прошлого века, разумеется).

Сразиться вы сможете и с компьютером, и с сослуживцем. Задача — закрасить своим цветом как можно больше ромбиков на игровом поле. Новые ромбики присоединяются к вашим, если вы меняете цвет на совпадающий с их цветом, и если они при этом соприкасаются с вашими.



Таким образом — это самая настоящая стратегия, только очень древняя. Куда уж там “Варкрафту”!

Kalah

Ну прямо раздолье для любителей шариков и пузырьков! Это игра с загадочным названием и очень вежливым интерфейсом (говорит вам не просто “Game Over”, а “Good Bye” и желает удачи в следующий раз) — еще один вариант перекладывания шариков.

Игровое поле — прямоугольник, разделенный на 12 маленьких прямоугольничков. Шесть из них принадлежат вашему противнику (компьютеру), другие шесть — в вашем распоряжении, и на каждом — по шесть шариков (три шестерки, что-то дьявольское). Вы нажимаете на тот прямоугольничок (естественно, свой), на который сочтете нужным, и



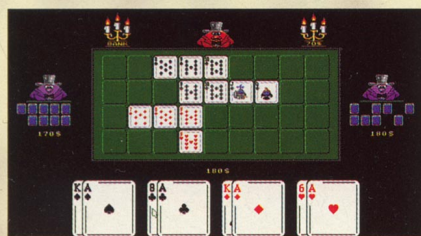
шарики по одному начинают распределяться по всем прямоугольничкам (и вашим, и компьютерным) против часовой стрелки. Если следующий шарик должен оказаться на половине противника, он пропадает, и вместо него вам прибавляется фишка, а остальные шарики так и продолжают распределяться по прямоугольничкам против часовой стрелки. Если вы единственным шариком перескочили на свой пустой прямоугольничек, то все, что лежало на соответствующем поле противника, преобразуется в ваши фишки.

“Девятка”

Эх, картишки! Азарт!

В карты компьютеры научились играть неплохо, и даже стали профессионалами. Но уж больно они умников из себя корчат, как, например, в “Марьяже”, а ведь иной раз хочется просто чистого азарта. И вот, пожалуй, ста: персональное казино на рабочем месте — “Девятка”.

Вам, как и двум вашим противникам, выдают в руки картишки и денжат немного, а ваша задача сделать так, чтобы их (дензнаков) стало видимо-невидимо. Игровое поле — прямоугольник, на котором есть отдельное место для каждой карты из колоды. Карты выкладываются в четыре линии по масти и по старшинству, то есть пиковый валет не может быть положен на соответствующий ему квадрат, если пиковая десятка еще не покоится на отведенном ей месте. Начинается все с девятки. Дошла очередь — кладите



очередную карту. Если вариантов много, вы вольны выбрать любой, а если кишка у вас тонка — придется расплатиться за пропуск хода деньжатами. Выигрывает тот, кто сбросил все карты первым.

Regatta

А может, не стоит ходить по зланным местам (это я так сурово о казино), а взять и отправиться в путешествие? На яхте? Как вам идея? Тем более, что осуществить ее проще простого: надо лишь выйти из “Девятки” и запустить игру Regatta.

Вам придется разрезать бушующий океан на яхте среди коварных рифов и морских течений, соблюдая все правила навигации и сообразуясь с картой. Вас будут овеивать соленые морские ветры, ваши руки загрубеют, нажимая на клавиши персонального компьютера штурвала, и станете вы тогда нестоящим

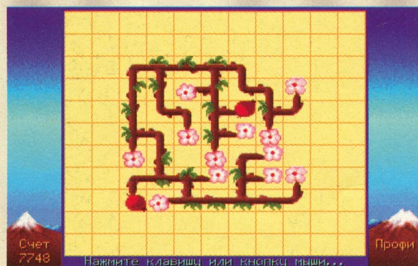


морским волком. Вот только не уплывите слишком далеко...

“Ветка”

Любите ли вы национальное японское искусство? А может, вы просто японец? Тогда вам непременно должна понравиться игра “Ветка”, потому что каждый знает, как японцы относятся к цветущей сакуре. С придыханием относятся, уважают. Правда, всем также известна и их трудовая дисциплина, так что, скорее всего, вы, дорогой товарищ, все-таки не японец.

Но все равно — спасибо “Геймосу”, который позволил нам хоть чуть-чуть почувствовать себя японцами и вырастить любимое японское растение. Из веточек, уже находящихся в игровом поле, вам надо составить одну большую ветку, и тогда она расцветет. Но поспешите: игра идет на время! Играть можно на разных уровнях сложности, отличающихся друг от друга размерами ветки: от микроскопи-



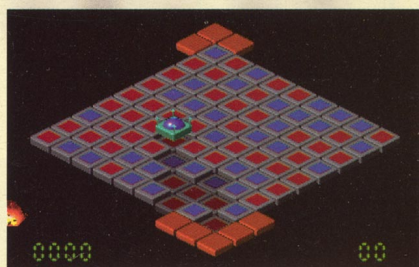
ческого сучка до огромных лианоподобных зарослей.

Magnetic Labyrinth

С физикой давно не общались? Или... с метафизикой?

У вас есть нечто (вроде летающей тарелки), которое должно двигаться по магнитному лабиринту. Лабиринт — это поле из квадратиков синего и красного цвета. Цвета символизируют собой два полюса магнита. Вы стоите на какой-то клетке, и на вашей “тарелке” загорается синий или красный свет. Дальнейшие телодвижения играющего зависят от расположения синих и красных клеток в окрестностях. Вы должны ходить, сообразуясь с тем, куда вас притягивает. Если вы обладаете красным “НЛО”, то поспешите туда, где больше синих “тарелок”, и так далее. Короче, делая ход, вы должны следовать правилу суперпозиции магнитных полей, так что игра,

как видите, не для средних умов, а скорее для физиков, химиков и прочих кандидатов наук.



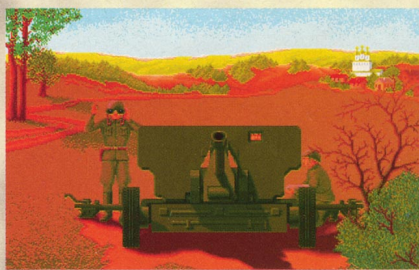
Дойти нужно до конца лабиринта. Если удастся...

Tank Destroyer

Ну наконец-то! Игра для думеров, то есть для мужчин. Настоящих русских защитников отечества.

Вы когда-нибудь представляли себя пушкой, ну хотя бы во сне? Если “да”, то сон ваш, наверное, был кошмарным: на вас надвигались толпы танков, а вы, одинокий и жалкий, пытались остановить их, постреливая из винтовки Мосина образца 1898 года.

Так вот, нечто подобное ожидает вас и в этой игре. Вам придется выполнить некоторое количество миссий по уничтожению неприятельских танков. Задача, кстати, не из простых, потому что ее ни за что не выполнить, не освоив в совершенстве искусство меткой



стрельбы из пушки по движущейся цели.

Только приглушите звук, а то начальник услышит!

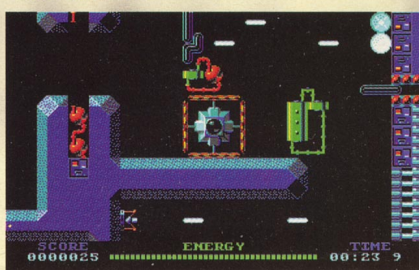
Sky Cat

Я опять о DOOM'е. Уж извините. Представьте себе DOOM, в котором помимо стрельбы приходится решать головоломки (чтобы преуспеть), переставляя бочки, перекладывая близлежащие трупы и т.п. По идее, это будет похоже на SC, а по исполнению SC — двумерная аркада.

У вас есть летающая тарелка (не опять, а снова!) с магнитом и лазером, а также лабиринт, на этот раз обычный, а не магнитный. Вы ползете по лабиринту, отстреливаясь от монстров, и время от времени решаете головоломку типа “как бы мне отодвинуть эту штуку, чтобы пройти дальше”. Магнитом можно что-то притянуть и тащить за собой, а можно — просто что-то толкать.

Вот такая игрушка со стрельбой и логикой. Мне понравилось.

— Алексей Сапков



Сага о Коле,

или костюмчик для спецназа

В далекой-далекой галактике... Хм-м... Кажется, это не отсюда. Но уж больно похоже, ибо то, о чем пойдет ниже речь — а мы обозрим игру Terra Nova: Strike Force Centauri от Looking Glass, — еще одна космическая сага в стиле “убей-их-всех”, что-то вроде горячей смеси Wing Commander с EarthSiege.

В двадцать втором веке наша захолустная гуманоидная цивилизация пошла наконец в гору и начала потихоньку подминать под себя новые территории — сначала в пределах Солнечной системы, а потом и за ее границами. И все было бы замечательно, если бы не одно “но”: в то время на Земле всем заправляла нехорошая организация под названием “Земная Гегемония” (Earth

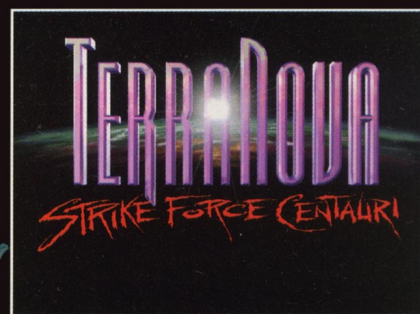
поправилось. Но то ли денег у нее было маловато, то ли желания, только все попытки военных операций против смывшихся отщепенцев к успеху не привели. И вот тут гегемоны приняли поистине соломонино решение: отправить оставшихся диссидентов за гегемонский счет куда подальше, что и было с успехом выполнено. В качестве пункта назначения была выбрана

планетная система Альфа Центавра, содержащая несколько вполне обитаемых планет.

Диссиденты прибыли на новое место не с пустыми руками, а с самыми передовыми технологиями и знаниями, поэтому поначалу у них все пошло очень резко. Ребята разрабатывали природные ресурсы, сооружали фабрики и основывали города... Но, как известно, в семье не без урода: часть поселенцев,

вдруг приморившись строить светлое будущее, решила заняться незаконным промыслом, а именно пиратством. С этого момента и начинается Terra Nova.

“Все на борьбу с пиратами!” — сказала диссидентское правительство (забавное словосочетание!) и создало отборные войска, этаким спецназ под названием Strike Force Centauri (SFC). Игрок, которому присваивается странное имя Nicola ap Io (можно я буду звать себя Колей?), является полноправным членом этой бан... группы и в любой момент



должен быть готов выполнить приказ диссидентской родины. Молодой, но уже опытный и зарекомендовавший себя в других делах боец, Коля, попав в SFC, сталкивается с несколько необычным вооружением и тактикой ведения боя.

В качестве боевой техники выступает Power Battle Armour (PBA) — “мощный боевой костюмчик, под завязку напичканный разного рода электроникой и оружием. А поскольку вам придется выполнять различные миссии и встречаться с разномастными гадами, на каждый такой случай предусмотрен свой оптимальный PBA и самое лучшее оружие.

Но прежде с вами проведут беседу на тему, что надо сделать и каковы будут ценные указания. Затем вы залезаете в свой PBA, вас куда-то забрасывают на корабле, и только потом начинается выполнение миссии.

Коля находится внутри боевого костюма и видит мир через окошко-экран в шлеме; по бокам обзорного экрана расположены системы управления и дополнительные информационные табло. Можно ходить, бегать,



Terra Nova
представлена Электроническим обществом (Москва)

Негemony), которая, как и положено любой гегемонии, давила на простой люд с усилием гидравлического пресса, что и привело к появлению диссидентов. Инакомыслящие будущего не отсиживались по кухням, ругая правительство и распевая белогвардейские песни собственного сочинения под гитару и портвейн “777” (как это делали их коллеги из двадцатого века). Ребята, быстро сориентировавшись, взяли ноги в руки и отчалили с любимой планеты на спутники Юпитера, где и окопались совершенно злобным образом.

“Гегемонии” это, конечно же, не



прыгать (и довольно высоко), можно поворачивать голову в любую сторону, а можно просто прилечь на землю и отдохнуть, любуясь елочками, кои произрастают на планете в изобилии. Но это только в том тяжелом случае, когда вражеский огонь приобрел плотность если не золота, то стали.

В РВА включено огромное количество разных функций: автоматическая карта с локатором, фиксирующим объекты; дрон — маленькая штучка, которую можно отправить на разведку, контролируя ее перемещение по карте и наблюдая на экране все, что видит она; множество оружия; портативная атомная электростанция, снабжающая вас энергией; средства коммуникации с вашими партнерами; система защиты; небольшие реактивные двигатели для прыжков; плюс — множество мелких, но приятных вещей типа приборов ночного видения или системы наведения оружия на цель и определения степени нанесенного противнику ущерба. Как вам такой костюмчик?

“Да тут черт ногу сломит!” — воск-

чтобы вас не обнаружили), либо что-то громите, не оставляя в живых ни одного гада, либо, наоборот, пытаетесь сохранить что-то от разрушения пиратами.

При этом миссии бывают одиночные и коллективные. Вы сами подбираете себе отряд, соответствующим образом его вооружаете, и... Количество команд велико: “пошел туда-то”, “бейте его, гада”, “смазываемся, братва”, “не лезь наперед батьки в пекло” и т.д. и т.п. При этом коммуникация с бойцами сделана очень удобно: практически все необходимое имеется у вас на экране, под рукой. Все это делает игрушку не просто элементарной стрелялкой, но привносит в нее элемент тактики.

Вообще, момент боя с пиратами проработан с большим тщанием, и любая битва воспринимается довольно реалистично (не в смысле графики). Сами же бои — это, как правило, короткие стычки. Система защиты может быть нарушена, но со временем восстанавливается с помощью генератора, если только вы смогли отойти на безопасное расстояние. Если не смогли, то — увы! Метко стрелять помогает система наведения. Если вы выбрали цель и зафиксировали

на ней бортовой компьютер, то уничтожить ее не составит особого труда. Правда, любая система, и эта тоже, может быть повреждена. Если стало совсем уж невмоготу, можно катапультироваться, но как же вас потом будут ругать!

Однако самое трудное — быть шпионом. Для этого нужен особый талант, куда уж нам, привыкшим сходу кромсать всех в капусту!..

Общий антураж игры напоминает



Wing Commander: комната с монитором, через который вы получаете новости и электронную почту; keyboard — список того, кто и сколько гадов положил; mission briefing — боевое задание.

Правда, все это белнее и проще. Но что вы хотите от игры, уместившейся на одном CD?! Даже странно, как разработчики умудрились втиснуть туда такое количество примочек. Ведь Terra Nova, как и всякая уважающая себя игра, снабжена видеовставками с живыми актерами, идущими в промежутках между миссиями. Вообще говоря, игра заслуживает самой высокой оценки, несмотря на не слишком мощную и модную графику (320x200).

Наконец, есть здесь и возможность создания собственных миссий — с помощью Random Scenario Builder.

Но... напоследок позвольте вас все же оторвать. Pentium 60 с 8 Мбайт RAM — это то, что игрушка требует *по минимуму*! Да-да! А это круто. И это едва ли не главный недостаток Terra Nova: Strike Force Centauri.

— Алексей Сапков



кликнете вы. Черт, может, и сломит, а вот автор этих строк (стало быть, и вы) справился и моментально. Что интересно, при таком количестве функций создатели игры умудрились максимальным образом облегчить управление. Начну с того, что все управление, вызов всех систем и даже стрельба с наведением на цель и работа с картой вынесены на один экран компьютера и подчиняются обычному мышному клику! Единственное, для чего нужна клавиатура, — это перемещение в пространстве (хотя, если вы захотите, к вашим услугам огромное количество клавиш для быстрого вызова той или иной функции). На мой взгляд, это несомненное достоинство Terra Nova: помню, как у меня пухла голова от сложности управления в весьма похожем на эту игру первом EarthSiege, когда я только сел за него.

Задания варьируются: либо вы шпионите за чем-то (так,



Strike Force
Centauri
Terra Nova:

Looking Glass
Technologies

60% ГРАФИКА
90% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Джек Потрошитель

ВТОРОЕ
ПРИШЕСТВИЕ

Games
Magazine
НАШ
ВЫБОР

СОЛЮШЕН К ИГРЕ RIPPER

Ай да Ripper, ай да чей-то сын! Вот это игрушка! (Хоть она и вымотала мне все нервы и лишила всякого доверия к собственным интеллектуальным способностям.) Красивая, эффектная, разнообразная: тут тебе и головоломки, и кино (главный герой, то есть ты, читатель, красавчик каких мало!), и драки-мордобой-леталки-стрельялки, и беседы-интеллектуальные-противостояния, и своего рода сексуальные извращения (придется залезть в мозги к любимой девушке, погруженной Потрошителем в кому, и от души там покурлесить в поисках виртуального образа мерзкого насильника).

свершилось то, о чем мечтали, — кино, настоящее, и ты в нем — хозяин. Страшно, когда ужасик, смешно, когда шутят... Поиграйте — сами поймете! (Если справитесь, ха-ха!)

Дело, как и положено, происходит в сравнительно отдаленном будущем — в 2040 году, когда нас с вами



— теперь он крушит кого не попадя, от держателя паршивой химчистки до программиста, невзирая на пол, возраст и социальное положение. Да и скальпель ему уже ни к чему — он творит такие вещи, что патологоанатомы только разводят руками. Нельзя этого сделать обычными методами! Тут что-то другое!

Придется разбираться вам — и на кровь насмотритесь, и в морг заглянете, и в виртуальной реальности нагуляетесь, и мозги будет где ломать.

Был у Потрошителя один странный заскок: перед каждым убийством он специальным письмом уведомлял о своих намерениях одного из известнейших журналистов, называя его при этом "Dear Boss". Такой вот поклонник.

Времена изменились, а душка Джек все тот же: перед каждым убийством он связывается с... вами, Джейк Квинден, журналист газеты Virtual Herald, называет вас боссом и рассказывает о своих далеко идущих планах. Но вам еще ни разу не удалось ему помешать!

Как раз сейчас вы несетесь на место преступ-

Но лучше по порядку: Ripper — одна из самых дорогостоящих на сегодня компьютерных игр (4 миллиона баксов — чем не "Терминатор"?). В ней заняты отличные актеры — кто играл в "Один дома", кто в "Рокки", кто в Wing Commander. Музыка — дай боже: весь саундтрек написан классной группой Blue Oyster Cult, плюс ее же суперхит "Don't Fear the Ripper" в заставке. Режиссер — ничего себе! — работал с самим Квинтином Тарантино на "Четырех комнатах". Тексты — иногда страшно до смерти, а все равно обхохочешься. Улетно-чумовое полноэкранное видео с подстройкой под возможности машины...

Как видите, есть, есть за что хвалить и чем хвастаться. Но, если честно, я так и не поняла, чем она мне так нравится! Может быть, оттого, что захватывает, не отпускает? Наконец-то

как раз отправят на пенсию, а писать в журналы и читать их будут такие молодые да нахальные, как наш главный герой.

Правда, и здесь без истории не обойтись. Чудовищный виртуальный Потрошитель — привет XXI веку из Англии времен королевы Виктории, когда по улицам Лондона бродил Jack the Ripper Первый и профессионально, с помощью скальпеля, потрошил девиц легкого поведения. Тогда его не нашли, и никто так и не узнал, кем он был (скорее всего, как ни странно, был он одним из тогдашних британских принцев, но не пойман — не вор, а ловить принца — дело непростое, да и опасное. Так он и ушел от ответственности).

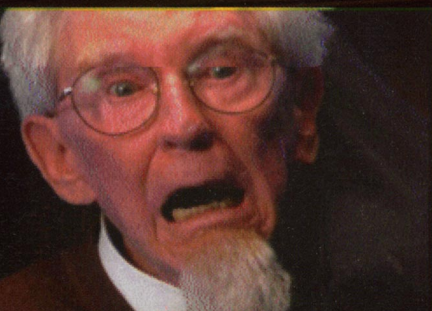
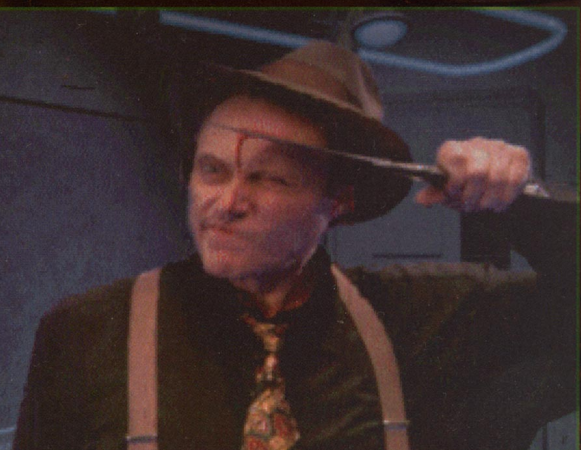
Именно во всех этих древних историях и пыталась разобраться третья жертва Потрошителя, милая Рене Стайн: под благозвучную песню со словами "Come on, baby, don't fear the Ripper!" (!!) ее зарежут прямо в заставке, на наших глазах. Чтoб служба медом не казалась?

Вообще меню Джека стало куда разнообразнее:

ления — как всегда, чуть-чуть опоздав. Рене мертва, изрезана на куски (бр-р!), в доме полно полиции — приступайте!

Я, со своей стороны, постараюсь помочь вам

Детектив Магнотта (а может это еще и Ripper?) вошел в раж.



Джейк Кейлен, репортер Virtual Herald, главный герой Ripper'a.



по мере сил — причем совершенно бесплатно (цените! Фирма Take 2 дерет за наводки по доллару в минуту — окупает, зараза, своего "Терминатора").

Возможно, в вашем случае развитие игры не будет идеально соответствовать описанным мною шагам — не надейтесь бездумно шлепать за солюшеном нога в ногу. Но уж поддержать вас с пазлами обещаю! (Тем более, что порой решить их самостоятельно у вас не будет ни шанса...) Поставьте индикатор уровня сложности головоломок на Medium — решения будут даны именно для него. А вот уровень сложности в схватках определите сами, вам видней, насколько вы круты.

Пролог

Заставку посмотрели? Девушку жалко? Дуйте на место преступления!

Познакомьтесь с припадочным детективом Магноттой — кажется, что дядя сбежал из фильма тридцатых годов прошлого (двадцатого) века. Ну хорошо! Мало того, что он норовит ломать вещественные доказательства (а то и утащить их домой), стрелять в подозреваемых и курить вонючие сигары, он еще и прессу терпеть ненавидит... Короче, вы подружитесь.

Когда кинофрагмент кончится и появится курсор (кинжал) — идите в квартиру.

Перед вами компьютер несчастной — чем это она занималась перед смертью? Подойдите к машине и рассмотрите ее: когда курсор примет вид лупы, щелкните левой кнопкой. Бедняжка бродила по виртуальной библиотеке (NYCPL), искала что-то о викторианской Англии.

Побеседуйте с Магноттой (выбирайте любой вопрос из предложенных внизу экрана, шелкая мышью; старайтесь действовать разумно). Я же говорила, он псих: взял да и кокнул на ваших глазах вещественное доказательство — кофейную чашку. Придется ее восстановить: засканируйте осколки в базу данных своего WAC (некое подобие современных ноутбуков — вещь

незаменимая). Подойдите к осколкам, рассмотрите. Курсор примет вид ноутбука — щелкните.

Выберите из меню WAC, а в нем — database. Щелкните на надписи "Broken Coffee Mug".левой кнопкой хватайте, правой поворачивайте. Начинать лучше с большого куска, ручку прищипывайте последней.

Вот и первая нить — слово "Salisbury". Можете записать его в notebook (щелкните на этой кнопке в своем WAC).

Поболтайте с полицейским фотографом Карлом. Что-то он не реагирует на ваши шуточки. Ого! И его пробрало! Спать не может, страшно. Главное, он не понимает, как наносятся все эти страшные повреждения. Карл советует обратиться к Вику Фарли из больницы Tribeca Center.

На определенном этапе с вами свяжется (через тот же WAC) Кэтрин Пауэлл, ваш ассистент (и не только). Ей явно есть что сказать, но она, толком

Тут-то вас и проберет: на выручку Кэтрин вы, само собой, опоздаете — слава Богу, она хоть жива! Почти жива, уточняя я: бедная Катюша находится в глубокой коме. Теперь вам обязательно надо найти Потрошителя — чтобы узнать, как именно он покалечил сознание девушки, и вернуть ее к жизни.

Вперед! Пролог окончен, началась пахота.

Полицейский участок

Ступайте в полицейский участок, поговорите с дежурным сержантом Брэнноном (он скажет, что у Карла нервный срыв, и он укатил на отдых в Вайоминг, не оставив телефона), а потом идите в офис к Магнотте. Засканируйте документы, лежащие на его столе (кто такой архитектор виртуальной реальности Вофффорд?).

Поболтайте с хозяином кабинета (он, как всегда, любезен), а потом отправляйтесь на склад вещественных доказательств — попросить вешдлоки из квартиры Кэтрин.

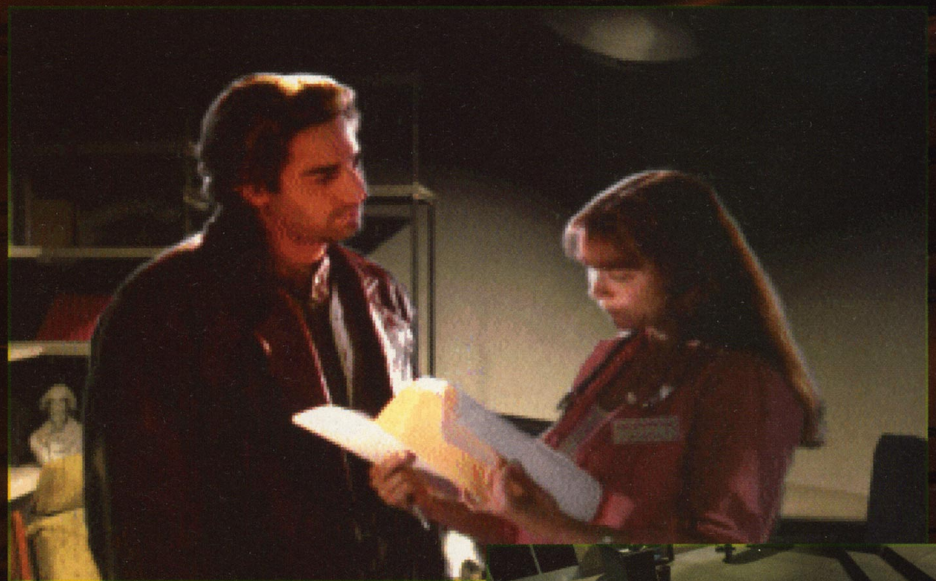
На хамоватого парня можно наехать, а можно соврать, что вам Магнотта разрешил. Лучше первое — пусть хоть побегает. Все равно толку ноль — Магнотта уволок главное доказательство (WAC) домой. Давить же на него самого — уж точно толку нет. Идите в больницу. (Выберите в меню вертящийся земной шар или подойдите к двери на улицу, чтобы он заменил собой курсор, и ткните в нужное место из списка.)

Tribeca Center

Поговорите с девушкой в регистратуре. Ну и легкомысленная же особа! И совершенно не уважает ваших чувств. Плевать ей, что у вас девушка в коме! Ладно хоть сказала, куда илти...

Следуйте в лифт и езжайте наверх, к Кэтрин (нажмите "Wards").

Поговорите с виртуальным хирургом (!) Клэр Бэртон и доктором-технарем Кэблом. Взгляните на изображение Потрошителя, извлеченное из мозга Кэтрин. Посмотрите голографический журнал с записью консилиума. Доктор Бэртон не позволяет другим предпринимать решительных



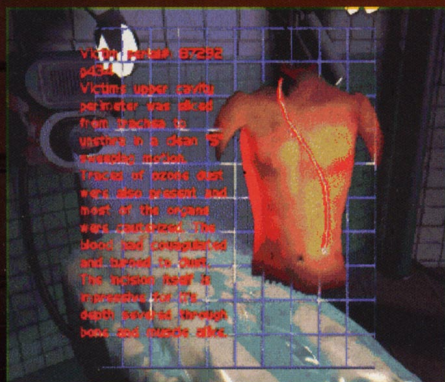
ничего не объяснив и не слушая ваших протестов, отключается, попросив подождать ее в редакции (или, если она опоздает, отправиться к ней на квартиру).

В общем, пока вы занимаетесь самой обычной репортерской работой, хоть ситуация и нестандартная. А вот когда вернетесь в редакцию — тогда все и начнется! Потрошитель выйдет на связь и, хвастая убийством Стайн, сообщит, что следующей жертвой будет... Кэтрин Пауэлл.



компьютерных мер (вторжения в мозг) для лечения Кэтрин.

Спуститесь вниз, в морг (кнопка "Morgue"), и поговорите с Виком Фарли. "Нет такого оружия, которое могло бы ТАК калечить людей! Нет таких



людей, которые могли бы наносить такие поражения!.."

Посмотрите на три тела у стены. Множественные разрезы всех внутренних органов, причем нанесенные одновременно! Разрез через все туловище, разом через все ткани, кожу, кости! Так не бывает! Фарли в смятении.

Езжайте в редакцию.

Редакция

Поговорите с редактором — он тоже большой поклонник Магнотты. Оказывается, он уже убил шестерых (выполняя служебные обязанности, конечно).

Подойдите к столу Кэтрин — она оставила вам записку. Просит (если с ней что-нибудь случится)

обратить внимание на кристаллы в ее квартире. Просмотрите записи на ее Rolodex (электронной записной книжке). Рассмотрите ее компьютер. Когда вместо курсора появится голова в очках, щелкните левой кнопкой.

Вы в киберпространстве.

Киберпространство

Полистайте свое издание (Virtual Herald).

Зайдите в библиотеку. Поговорите, вам предложат список заказов, один из них — книга, которую читала перед смертью Рене Стайн.

Придется разобраться — шифр поврежден.

Начнем со скобок. "I" — это, наверное, eye. А что такое "no eye aid"? А это, если вы не знали, то, что по-американски выражается сочетанием "twenty-twenty" (типа "на чистой интуиции").

Значит, 2020+1.

18 в конце — это, наверное, буква. Какая там буква у них восемнадцатая? R.

Ни один номер не начинается с АВ — только с Н. Попробуем НС — все-таки история, а она явно возилась с викторианской эпохой. Итак: НС2021R.

Получив книжку (она теперь в базе данных), отправляйтесь в квартиру Кэтрин.

Квартира Кэтрин

Все осмотрите: прочтите надпись на странной трости под календарем (JDORSETT), на

открытке (от вас же), рассмотрите карту звезд. Теперь надо разобраться с кристаллами.

Судя по всему, нужно составить из них созвездие — какое? Скорее всего, знак Кэтрин.

Что там на стене, над открыткой? А что за дата в открытке (поздравительной, на день рождения)? Конец февраля, Рыбы.

Теперь посмотрим, как оно выглядит на карте, и выложим на доске кристаллы:

Ряд	1	2	3	4	5	6	7	8
Колонка	3	1	4,8	6	2,9	4	7,9	5

Проследите за лучом света и рассмотрите книги на полке под картой.

Ступайте к информатору Кэтрин — Соупу Битти (Soap Beatty).

У Битти

Поболтайте с ним. Забавный малый! Кэтрин вам о нем почему-то никогда не рассказывала. Он еще будет полезен. Уходя, засканируйте инструкцию по использованию микросхем (она стоит на полке).

Что за протокол лежал у Магнотты на столе?..

Коттедж Воффордов

Поговорите с ненормальным дедушкой (в общем-то он ничего не знает; но что значило его бормотание о тайниках?). Осмотритесь. Сходите на второй этаж, в спальню. Рассмотрите сломанные часы.

Теперь надо разобраться с кассовым аппаратом. В него нужно закинуть в правильном порядке четыре монетки.

Помните, когда вы поднимались по лестнице, на стене висел патент? (Если нет — идите и посмотрите.) Посчитаем!

Номер патента: 2X255127.5. Что такое "X"? Умножим число на 2, получим 510255.0. Монеты нужно забросить в следующем порядке: 5-10-25-5.

Хватите радиолампу и идите вниз.

Давайте покажем шарик. Нужно загнать его в ворота вниз. Придется делать это в два приема:

1. Включить 1-й, 2-й и 5-й переключатели.
 2. Выключить 2-й и 5-й, включить 4-й.
- Еще одна лампа!

Часы! Надо выставить на них разное время.

С верблюдами все ясно — это Египет, US ARMY — тоже понятно, Америка, местное время. А вот что за часы с кукушкой?! Вы, друзья мои, и в страшном сне не догадаетесь! Эта уютная вещичка в американском мозгу почему-то ассоциируется с Германией, и только с ней. Видимо, единственным местом, где американцы их видели, был павший в 1945-м

Через несколько минут он отдаст богу душу...



Берлин. Ну ладно, мы отвлеклись.

Местное время было указано на часах в спальне — 2:35. Посмотрим на карту часовых поясов на стене. Германия — 6 часов позже, Египет — 7. Теперь осталось выяснить — 2:35 ночи или дня?

Ставим: Египет — 21:35 с точечкой, Германия — 8:35, USA — 14:35.

Уф! Все лампы собрали!

Возвращаемся в комнату, где все еще машет палкой брат убиенного гения, находим стол с дисплеем и панелью о шести лампах. Замените три горелых лампы на те, что нашли в тайниках. На экране высветится слово "Vulcan".

Можно идти в киберпространство, прямо с компьютера Воффорда.

Киберпространство

Сходите в "колодец" к Воффорду (пароль мы только что узнали — vulcan), посмотрите виртуальные модели викторианского Лондона. Значит, он тоже занимался Потрошителем!

Теперь в "колодец" к Кэтрин. Она оставила вам зацепочку, чтобы вы сумели в него забраться. Помните книги на полке? Пароль — horoscope.

Вам придется подраться — Магнотта и здесь успел подгадить, выставил защиту.левой кнопкой — стрелять, правая — шит. Слабое место

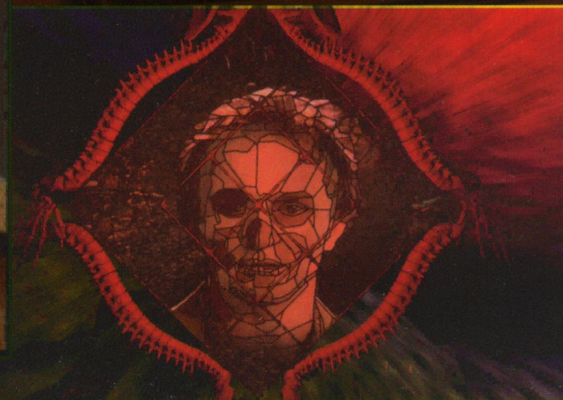


робота — соплю вниз. Огонь!

Если слабо, в начале битвы наберите на клавиатуре слово "arcade" (за такую подсказочку следовало бы и мне с вас что-нибудь стянуть!).

Возьмите электронный журнал Кэтрин — почитаете на досуге, когда сумеете расшифровать.

Вылезайте на воздух и отправляйтесь в кафе Duchamp, искать подходы к Джою Фальконетти — вдруг этот преступный гений, рекомендованный Виком Фарли, поможет вам спасти Кэтрин и поймать Джека?



Кафе Duchamp

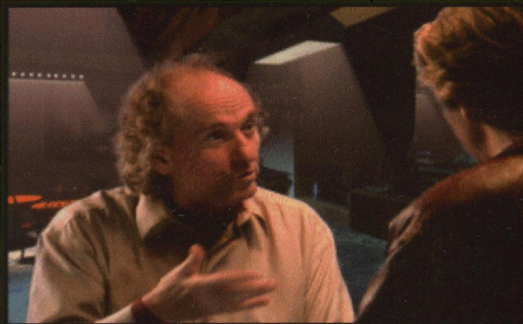
Поговорите с симпатичным волосатиком Гамбитом Нельсоном. Хорошенького он мнения о Фальконетти! Зато сказал, как его найти.

Можете взять пивка — причем не один раз. Пора к Фальконетти — Эдди Фалькону.

У Фальконетти

Побеседуйте с обкурненным дебилом по кличке Твиг — наглый, мерзкий, весь в сенсорах. Просить его — толку ноль. Прищучьте парня, как следует: пусть скажет пароль “колодца” Фальконетти в киберпространстве.

Надо ехать в редакцию — подключиться к



киберпространству. Поговорите с редактором, Беном Доддсом. Особых новостей как будто нет.

Киберпространство

Идите в “колодец” к Фалькону. Твиг сообщил вам пароль (если все-таки не сказал, сходите к нему еще раз): *ciccu maximus*.

Беседа с виртуальным Эдди не займет много времени и доставит вам истинное удовольствие. Когда прочитаетесь, придется выполнять его задание — расстреливать плохих ребят, стараясь не трогать хороших. Тут главное — баланс: подстрелить пару хороших лучше, чем пропустить одного плохого. При попадании хорошие уныло дребезжат, а плохие весело позвякивают. Пока не отстреляетесь, как доктор прописал, Эдди с вами разговаривать не будет.

Он готов вас принять — вперед!

У Фальконетти

Твиг уже получил указания — идите в комнату к Фальконетти. Странный он малый. Похоже, знал доктора Бэртона, но помочь вам желанием не горит. Циничный парень.

Ура, у него зуб на Магнотту (он и его знает?!). Встретимся в больнице!

Tribeca Center

Еще раз поболтайте с неводержанной девицей при входе. Девушка, мягко говоря, совсем без комплексов! Поднимитесь в палату к Кэтрин.

Эдди уже тут — наезжает на Бэртона и ведет себя весьма нагло. Похоже, между ними действительно что-то было — она отбивается как-то вяло, не то что в беседах с вами или коллегами-врачами.

Готово! Она сломалась! Теперь в мозг к Кэтрин! Пока она совсем никакая, не откликается. Надо рассказать ей побольше. Когда будет что — возвращайтесь.

Спуститесь в морг. Боже! Вашего друга Фарли уволели. Вместо него — какой-то заикающийся, зашуганный, тошнотный недоумок! От этого вообще ничего не добьетесь.

Пора проведать полицейский участок.

Полицейский участок

Поговорите с дежурным. Полюбуйте, как Магнотта влетит в дежурку, всех обхамит и отправится по делам. Что это он швырнул на конторку?

Сходите в комнату допросов — можете подсмотреть, как добрый Магнотта беседует с подозреваемыми. Real fun, как отметил бы сам инспектор.

Теперь — в архив (File Room).

Как туда войти? Вспомните, что Магнотта бросил в дежурку. Воспользуйтесь магнитной карточкой. Почитайте дело Магнотты (заслуженный, можно сказать, офицер — куча наград и шесть покойников).

Надо бы посетить квартиру Кэтрин.

Квартира Кэтрин

Пора заняться журналом Кэтрин. Каким может быть кодовое слово для дешифровки?

Оно было в файле у Магнотты. Код — *scorgio*.

Теперь надо разобраться с книгой. Ответ зашифрован в третьем абзаце электронного журнала. Набираем (начиная сверху, а потом по часовой стрелке): 1-5-5-3-6-2.

Вставьте дискету в компьютер на столе.

Что может означать такая чушь? Это явно уравнение. Где же его посчитать?

Вернитесь в редакцию, наберите уравнение на калькуляторе. Возьмите “жучки” и думайте — где их можно поставить?

Полицейский участок

Установите “жучок” в кабинете Магнотты, в коробке с сигарами.

Tribeca Center

Второй “жучок” надо бы поставить в кабинете у Бэртона — что-то она темнит, не хуже Магнотты! Жалко, кабинет заперт (он на том же этаже, что и палаты).

Поболтайте с девицей — она, похоже, поостыла. Теперь по проторенной дорожке —



стащите с конторки магнитную карту.

Осмотрите кабинет. Прочтите надпись на книге, засканируйте документы. Установите “жучок” (обратите внимание на ободранную голову — у нее такие симпатичные глазки!).

Пора поискать хозяйку кабинета. Она девушка спортив-

ная — отправляйтесь в спортзал.

Спортзал

Переговорите с дежурной. Вот это фигура! Просмотрите записи в электронном журнале. Вот и Бэртон... Ого! “В случае травмы обращаться к Джою Фальконетти. Степень родства — супруг!” Ну, доктор Бэртон! Плюс курсы по истории викторианской Англии... А вот и она — бежит по скользкой дорожке. Конечно, от всего отпирается, но мы ее поймем.

Сходим в университет, где она занималась.

Университет

Поговорите с профессором Бек (автором книги с автографом). Эта хоть настроена доброжелательно!

Батюшки, как романтично! Пятнадцать лет назад Фальконетти и Бэртон с друзьями — университетская молодежь — увлекались коллективными играми в виртуальной реальности и даже создали свою организацию, Web Runners. Потом они пропали из поля зрения



профессора Бек. Организация же по-прежнему существует, ребята проводят полусекретные встречи — вывешивают на электронной доске объявления, и посвященные, находя нужные слова, могут определить место следующего собрания.

Придется поработать. Доска — в коридоре, давайте разместим объявления в нужном порядке.

Первое объявление включает слова “Webb Runners”. Целиком фраза выглядит так: Webb Runners the new address at a former warehouse converted to a lost apartment on Grammercy Street all this month. Найдите объявления, в которых есть эти слова, и разместите их в соответствующем порядке внизу доски по всей длине. Обратите внимание на номера внизу каждого из объявлений.

Теперь можно отправляться по указанному адресу.

Web Runners Loft

Надо определить код входного замка. Пригодятся номера из объявлений. Введите их по порядку: 4-50-14-42-86. Поговорите с девицей в шлеме. Постарайтесь выпрести из нее пароль “колодца” Web Runner. Поглядите на фотографии на стене. Узнаете?

Нужно опять забраться в киберпространство — езжайте в редакцию.

Редакция

Общнитесь с редактором и подключайтесь к компьютеру.

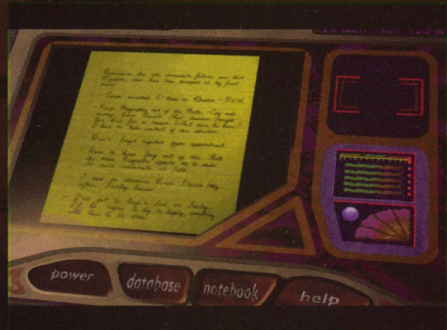
Каши, девица в виртуальном шлеме, уже назвала вам пароль “колодца” Web Runners, к тому же он был написан на одной из фотографий: *anachrony station*.

Как разобраться с этой ужасной головоломкой? Рассмотрите картинку, пока она целая, а потом начинайте с левого нижнего угла. Пустым должен остаться правый верхний угол. Если вы и



здесь не тянете, вместо того чтобы решать пазл, наберите на клавиатуре "zztop".

Просмотрите архив организации. Вот Фальконетти, а это Клэр Бертон. А вот — обратите внимание — Магнотта. Молодой, симпатичный. И не поверишь, что это он так любит чесать кулаки об арестованных. Стефани Джордан. Джорси Дорсетт (что там было



написано на трости в комнате у Кэтрин?). Девушка была в одной компании с Магноттой, Бертон и Фальконетти и 15 лет назад погибла при странных обстоятельствах. Оставила маленькую дочь.

Скоро вы получите сообщение от Стефани Джордан. Она тоже давний web гиннер, и умоляет вас срочно прийти на старый склад, где теперь собирается организация.

Конечно, вы опоздали. Даже Магнотта вас опередил. Осмотритесь и отправляйтесь к доктору Бертон в спортивный зал.

Спортзал

Поболтайте с доктором Бертон. Она, как всегда, немногословна. Хоть призналась, что в свое время развелась с Фальконетти и затеяла роман с Магноттой. Похоже, Магнотта и тогда был нервным — учинил скандал во время ее свадьбы с Эдди.

Пора к Фальконетти.

У Фальконетти

Поговорите с ним. Теперь понятно, за что они все так друг друга не любят. Магнотта не только друзьям свадьбу изгадил, он Эдди еще и в тюрьму засадил. Клэр в результате не досталась никому, но все они связаны навеки, плюс ко всему еще и коллективным убийством: Джорси Дорсетт явно стала жертвой их дурацкой виртуальной игры про Потрошителя.

Оставьте Эдди в покое. Сходите лучше в участок.

Полицейский участок

Поговорите с Бэрнном и Магноттой — кажется, инспектор не на шутку взбешен. Осторожней!

Съездим в больницу.

Tribeca Center

В морг! Пристукнутый приемник Фарли окончательно впал в депрессию. Фарли на прощание перепутал все микросхемы в компьютере, и несчастный оболтус готов уже расплакаться. Надо ему помочь — за это он расскажет, куда доктор Бертон спрятала труп Стефани Джордан.

Поглядим на компьютер. Помните инструкцию, которую вы засканировали у Соупа Битти? Теперь, воспользовавшись ею, надо расположить чипы так, чтобы пары соответствовали друг другу. Расставить их нужно в следующем порядке (если

присвоить каждой букву, начиная сверху, слева направо):

Ряд 1: K D
Ряд 2: E H M P F
Ряд 3: A J G O N
Ряд 4: I L
Ряд 5: B C

Ну вот он и раскололся — от счастья, наверное! Нужно проникнуть в маленькую дверь слева от входа. Увы, там стоит голосовой замок. Надо раздобыть образец голоса доктора Бертон.

Просто поговорите с ней (записывать можно прямо на WAC). Получив образец, понимаете, что без совета тут не обойтись. Сходите к Соупу Битти — он самый умный. Посмотрите записки Кэтрин — они все еще расшифровываются. Еще разок сходите в библиотеку и попросите голосовой редактор.

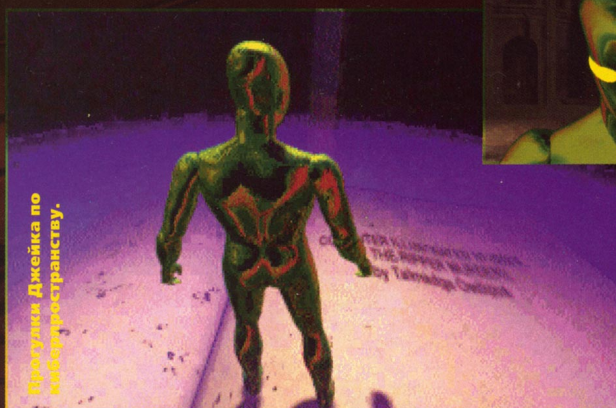
Прослушайте образец голоса (он уже в базе данных), шелкните на "Quantize", чтобы разбить речь на слова. Выделите нужные слова и соберите их в правильном порядке в окошке внизу (без пробелов). Фраза должна звучать так: "This is Doctor Burton. Open up". Идите в морг и проигравте запись (сначала наклонившись к замку).

Морг

Вот и тело несчастной Стефани Джордан: доктор Бертон решила спрятать старую подругу получше.

В секретной лаборатории просмотрите видеозапись.

Теперь надо установить три бегунка на панели в нужном порядке. Можете



Программа Джейка по киберпространству.

потерзать обезьяну, она будет орать, как резаная, и ругаться. Вам нужно добиться от нее следующей фразы: "She can kill others like me without touching them in cyberspace". Сдвиньте первый бегунок вниз примерно на четверть, второй — на три четверти, а третий установите посередине.

Посмотрите, что там делается в журнале у Кэтрин. Похоже, она уже знала все, до чего вы доходите с таким трудом.

Теперь нужно опять забраться в киберпространство.

Киберпространство

Заберитесь в секретный колодез Фалькона Эдди (о нем упомянула в своем журнале Кэтрин). Пароль: leather argon.

Физиономии придется собирать самостоятельно. Разберитесь, как двигаются все ее фрагменты относительно друг друга. Лучше начинать с тех, что находятся наружи, а само лицо собрать в последнюю очередь.

Да, Эдди, похоже, маньяк! Рассмотрите все хорошенько и отправляйтесь беседовать с доктором — она все еще утюжит тренажеры в



спортивном зале. Кстати, будет что почитать. А насчет Стефани он, похоже, уже давно догадался.

Спортзал

Она вас, разумеется, послала подальше. Что уж тут поделаешь!

Полицейский участок

Попытайтесь побеседовать с Магноттой — толку будет не больше, чем всегда.

Tribeca Center

Проникните в мозг Кэтрин и... попытайтесь ее разговорить. Кажется, процесс пошел. Самое интересное, что ваша девушка и есть дочь первой жертвы Потрошителя — Джорси Дорсетт. Ничего себе!

Побеседуйте с доктором Кэблом.

Похоже, изображение Потрошителя на экране стало яснее.

Где-то здесь вы получите сообщение от Фарли. Отправляйтесь в кафе Duchamp и поговорите с ним. Когда придете в себя, начнется третий акт.

Далее возможны варианты. Все зависит от того, какой вариант игры вам достался. Надеюсь, что все равно сумею дать все необходимые советы, и вы с честью погибнете от руки Потрошителя, дотянув до конца, а не застрянете где-нибудь на пятом

диске. А может, и вовсе выиграете. Главное, учтите: если что-то не получается — значит, вы еще куда-то не сходили, с кем-то не поговорили или чего-то не взяли. Тут вам придется полагаться на себя.

Квартира Магнотты

Для начала надо в нее войти. Замок, конечно, номерной. Но вы же не тупее полицейского!

Слева от двери — распределительный щит. В нем шесть схем. Сбоку еще одно число (в моем случае — 4). Надо разделить номера на схемах на это число и набрать на замке полученные цифры.

Ну и свинарня! С порнографическими журналами и пивными бутылками! А вот и WAC Кэтрин. Скачайте из него информацию в свою машину.

Теперь можно прочитать, что еще было в журнале Кэтрин. К тому же и первая часть полностью расшифровалась.

Пора навестить киберпространство.

Киберпространство

Что новенького у Фальконетти? Похоже, еще одна книжка. Чтобы с ней разобраться, надо воспользоваться письмом Джека Потрошителя и списком литературы. Названия книг должны соответствовать фразам из письма. Заглавия



надо расположить в следующем порядке:

Home Repair	Phoenix
After Racing	Role Playing
Epileptic	Hemorrhaging
Neo New Age	Deficit
Earn Thousands	VanGogh
Duchess	Keeping Sharp
Fly Fishing	Rabbit's Food



Вернувшись из киберпространства, прослушайте полученный аудиофайл. Теперь ясно, как умерла несчастная Джорси.

Tribeca Center

Поговорите с доктором Кэблом. Он не может объяснить всплески активности мозга Кэтрин. Подойдите к компьютеру и введите правильные даты. Естественно, это связано с Джеком — даты должны соответствовать дням убийств. Первое случилось 18 ноября, последнее (пока) — 23-го. Введите одну за другой даты с 11/18 до 11/23. Закончив, поговорите с доктором Кэблом еще раз.



Не забудьте побывать в мозгу у Кэтрин. Наконец-то ей есть, что вам сказать.

Банк Pan Financial

Тут надо забраться в сейф и засканировать документы. Клерка зовут George Rhodes.

Помните Rolodex Кэтрин? Он там был. К тому же там был и код сейфа (клерк откажется вам его назвать): 18-561-21.

Киберпространство

Надо залезть в "колодец" Кейна (о нем вам рассказывал Соуп, он же назвал пароль: digital eden). Кейн отправит вас к Айсисе, назвав

пароль: psy bard.

Давайте разберемся с иероглифами.

"Vulture" (хищная птица) — начало (для вас). С нее и начнем — такая носатая тварь в левом ряду. Пойдем по часовой стрелке — получим 26 букв (без углов). Короче — алфавит, vulture — а. Если не лень, разбирайтесь с тем, что написано в середине, а если нет — просто наберите "Horus" (сын Озириса и Изиды).

Одна программа для войны с Потрошителем есть!

Навестим "колодец" Вофффорда: помните, его чуть не убитый братец дал вам диск?

Вофффорд решил защитить своего брата — оставил ему оружие, с помощью которого можно победить Потрошителя. Но только одним ударом и только точно в сердце.

Три его элемента спрятаны в трех разных "колодцах". Гамильтон назвал их пароли: pegasus, orestes, odysseus.

В Пергее придется сыграть в шахматы. Правила там наидичайшие. Единственный совет: избавьтесь от пешек, чтобы заиграли слоны. Если же возиться неохота — наберите aspirin.

В Оресте вас поджидает монстр — цельтесь в голубой глаз!

В Одиссее — тоже монстр, цельтесь в красный глаз.

Надо сходить в "колодец" Berman Corporation, узнать, как доктор Бэртон химичит с деньгами. Пароль — в электронном документе из банка (Berman4).

Ваша задача — перевернуть три одинаковых номера.

Разделите всю панель на четыре квадрата, посмотрите, как движутся их элементы и что на них написано. Больше ничем помочь не могу.

Наша подружка Бэртон еще круче, чем мы думали!

Вернитесь к Кейну, он скажет, где взять антивирусную программу. Пароль — exterminator.

Тут придется попрыгать, причем очень

шустро (нето все площадки превратятся в черепа). Двигаться надо так: Л(ево)-В(перед)-Л-В-В-Л-В-П(раво)-П-П-В-Н(азад)-В-П-Л-П-В-В.

Все собрали — вылезаем на свежий воздух.

Едем в полицию, потом в кафе, узнаем все, что можно, говорим со всеми, кого встретим...

Гамбит Нельсон упомянул фирму Warp Space — она разрабатывала игру Ripper (!), но почему-то сняла ее с производства. Назвал он и пароль — Warp.

Сходите в ее (фирмы) "колодец". Почитайте документацию.



Навестите Фальконетти. Приколист! У него уже готова картинка — изображение Потрошителя из мозга Кэтрин. Картинку надо проанализировать — ходите, спрашивайте, пока не получите возможность взять аудио-визуальный редактор. Проверьте картинку на подлинность (просто шелкните на analyze).

Когда все сделаете — придет сообщение от доктора Кэбла. Что-то не так в мозгу у Кэтрин. Бегом!

Последняя головоломка в игре — разложить гадальные карты в правильном порядке, в соответствии со словами песни. Порядок такой:

Seasons (сами догадаетесь), Fear (коленопреклоненная дева и три урода с красными глазами), Reaper (смерть с косой), Wind, Sun, Rain (и над этим подумайте).

Дальше все зависит от вас! Удачи!

— Наталия Дубровская

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX50 (лучше DX100 или Pentium 60), 6,5 Мбайт RAM, 10 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), видеокарта PCI или VLB (но можно и VESA-совместимую), звуковая карта, мышь, DOS 5.0+ или Windows 95

Take 2

Ripper

100% ГРАФИКА

95% ЗВУК

95% СЦЕНАРИЙ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Зверюга Магнотта обвиняет вас в убийстве. Как он не прав!



Один из финалов игры — не самый удачный для вас.

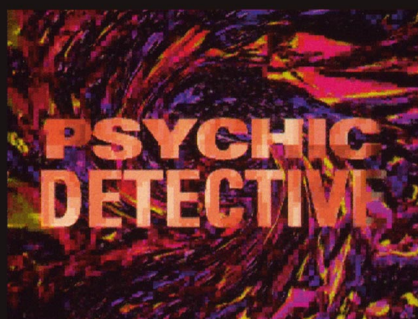


Виртуальный кинотеатр: можно трогать руками!

Люмьеровский поезд, чьей бешеной энергии хватило на сто лет в общем-то счастливой гонки за зрителями, и, дай бог, достанет еще на век-другой, вдруг стал удаляться от того самого вокзала Ля Съота, к которому прежде был так привязан. Впрочем, об измене поговаривают давно: некогда злые языки приписывали ему "шашни" с ТВ. Однако, здраво рассудив, языки добрые, коих большинство, посчитали, что телевидение суть то же самое сипема, только чуть осовременившееся и обленившееся. Но так ли все просто обстоит с кино, прибывающим в компьютерный мир? Это все та же милая череда картинок или...? Чем кино традиционное отличается от интерактивных зрелищ, предлагаемых нашему вниманию разработчиками игрушек околосюллеровского жанра? Кто мы — игроки или обыкновенные зрители?..

И в самом деле, похоже ли кино, скажем, на "Седьмого гостя"? В принципе, и там, и там "клиенту" предоставляется возможность определенной самореализации за счет отождествления себя с героем. Но это из области чувственного, а если опустить вопросы "жизненности" и не касаться методов абстрагирования (да и здесь в действительности разница не столь велика

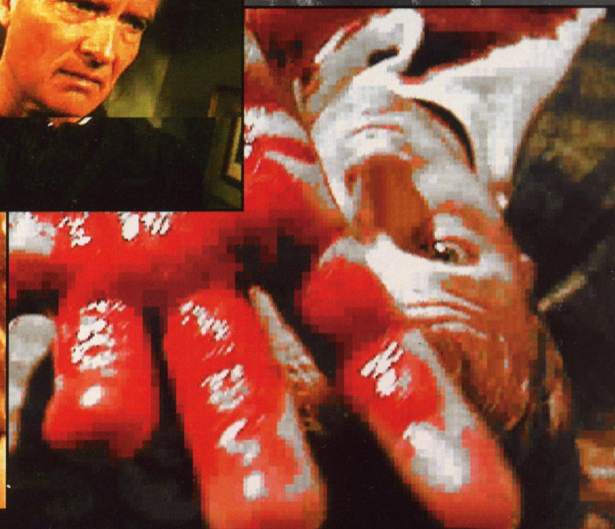
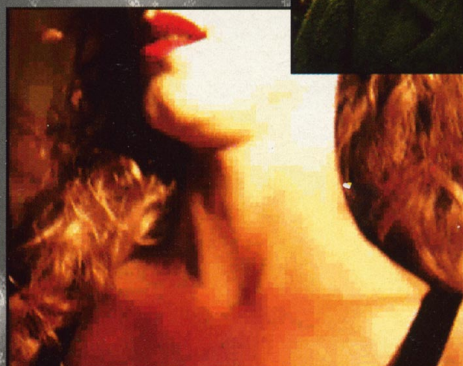
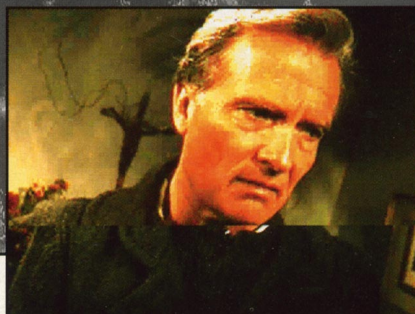
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ



Наш компьютерно-кинематографический поезд, имя которому "Интерактивность", едва покинув зону Ripper, прибывает в странный, жутковатый, но все равно влекущий город Psychic Detective, выстроенный не так давно трудами славной Electronic Arts, которая вдруг решила, что может заменить сюжет игрушки, ее storyline, зомбированием (именно так) играющего. Знаете, что такое полиграф? Или, если ближе к языковой практике, детектор лжи? Психологически очень похоже...

Могу смело предположить, что вы никогда еще не играли ни во что подобное. Поскольку Psychic Detective — сама своеобразность, на что в первую очередь оказывает влияние положенная в основу действия весьма любопытная сценарная идея. Нет, это не очередная компьютерная головоломка, как сперва может показаться. PD — это, скорее, искусно скроенный фильм-детектив, в коем, к счастью, не нужно ломать голову над непроходимыми загадками

и вырисовывать в отдельную тетралочку схемы лабиринтов. Оформленная как интерактивная история, непохожая на традиционные компьютерные развлечения, где от вас требуется на что-то указать или что-то нажать и т.д., игра во всю использует в качестве сюжетной схемы... особенности вашего





вас кличут Эрик Фокс (Eric Fox), и вы, с места в карьер, бросаете себя на амбразуру вселенского трепача со всеми, кто хотя бы минимально мог видеть-слышать-знать о последних днях папашки госпожи нанимательницы. Здесь вы впервые знакомитесь с понятием “собира-тель душ” (psychic collector) и слышите о таинственной организа-ции “Черный Бриллиант” (The Black Diamond). Имеют ли эти “субстанции” отношение к гибели несчастного НЛОшника — это вопрос, и вам предстоит на него ответить.

характера. Все, что требуется сначала от играющего, — это просто “отпустить” себя и, полностью расслабившись (а также подлав-шись внушению!), спокойно следить за происходящими на экране событиями.

“Психологическому детективу” предшеству-ет длинное интро, знакомящее вас почти со всеми действующими лицами и плотно вводящее в курс дела.

Игровая информация подается без горячки, размеренно — вы как бы читаете солидный детективный роман, каждая страница которого все глубже затягивает вас водоворот изощренного обмана и предельно непростых людских характеров. Однако бездействуете вы только на старте истории. Позже играющему все же придется немало попотеть над разгадкой загадочного исче-зновения и смерти отца некоей симпатичной дамы. Что вполне естественно, поскольку без нераскрытых преступлений и хоть одного — пусть даже неумелого — дознавателя это не было бы Detective.

Впрочем, первейшего атрибута любого рыцаря борца за правопорядок, колъта... дикого калибра, нет и в помине. Ваша задача — забыть о том, что вы когда-то выбивали из тридцати 29 с половиной, имели второй разряд по боксу и вообще не выглядываете зимой из проруби. Физические кондиции местного сыщика никого не интересуют. Главное — чтобы вы вовремя включали на всю катушку ваше неподражаемое обаяние и применяли с максимальной эффективностью отмерянный вам природой огромный талант общения.

Итак, некая Лэйна Позок (Laina Pozok), дочь

Полагаю, что сначала, только-только приступив к строительству собственных умозаключений, вы будете чувствовать себя немного неуверенно, но Лэйна, словно поняв ваше состояние, будет стараться всячески вас поддерживать (дело тут лахнет даже чертовщи-ной), и Эрику откроется уникальная возмож-



ность воплощать свое психическое начало в душах других действующих лиц! Хотя однажды реализовав вновь приобретенное качество медиума, вы начинаете видеть глазами “жертвы”, слышать ее ушами, словом, жить жизнью чужого человека, в котором сами же и “силите”. Собирая подобным образом необходимую для следствия информацию, вы, кроме того, имеете возможность прикасаться к объектам, исследовать их, влиять на поведение других людей. В любое время можно “пере-прыгнуть” в характер другого человека — правда, лишь при условии его присутствия перед вами. Однако управлять своим новым “жизнцем” в данный момент нельзя, ибо вы

— мультики ведь тоже кино)? Тем, конечно, что “Гостя”, как его ни назови, можно заставить прыгать повыше, а можно уронить на битое стекло или подставить под клыки какого-нибудь залетного упыря. Довести до полуденного уровня, и Hall of Fame, или погубить во цвете лет. Разница, короче говоря, в том, что за “Гостя” потребитель продукта несет личную ответственность. В кино его тоже заставляют играть по предложенным правилам, но при этом ему остается только соперечи-вать.

(Между прочим, много лет назад, когда компьютеры были не более чем бесполезной игрушкой (работали на космос и оборонку), кино-шники попытались решить эту проблему: в Америке была мода прерывать мыльные сериалы и предлагать зрителям определить (голосованием), как сюжету разви-ваться дальше — кого шлепнуть, кого женить, кого в кому отправить или раком уморить. Продолжение снималось по результатам такого опроса. Но это, конечно, не то. Тут сразу понятно, что тебя за дурака считают. Да и кому нравится решать вопросы голосованием?!)

И все-таки — уж очень они, компьютерные герои, на людей не похожи! Вот если бы как в кино... Типа: фильм — а играешь!

Все. И этот барьер рухнул. CD-ROM, полноэкранное видео с полноценным движением, миллионы цветов (не алых роз для А.Б., а...), “Пентиумы”, интерактив-ность...

Так что же, черт возьми, отличает кино от чисто “компьютерной” игрушки, когда в техническом плане они превращаются в одно?

Правильно — развитие характе-ров. Не существует ничего круче последней на текущий момент



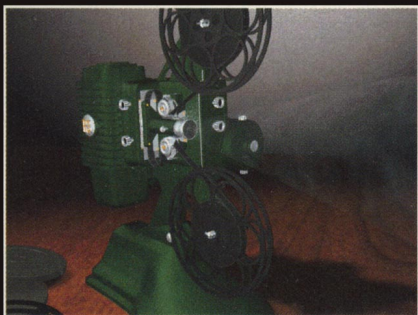
известного советского исследо-вателя аномальных явлений, всего лишь раз взмахнув перед вашим носом внушительной пачкой “зеленых”, сумела уговорить вас, валенка и недотепу, попробовать себя на ниве частного сыска. Отныне



версии “Дума” или забористее хорошего квеста. Но возьмите описанного в этом номере “Потрошителя” (Ripper) и посмотрите на беседы самого себя (Квинлена) с детективом Магноттой. И все тут же станет на свои места. И дело тут не в психологизме или пресловутой “жизненности” — это другое. Общение. Информация, извлекаемая из общения (не обязательно вербальная, иногда — на чисто эмоциональном уровне). В общем — кино!

Не подумайте только, ради бога, что я говорю — вот, мол, новое, для умных, лучше прежнего. Ну уж нет! Во-первых, хоть и новое, но не лучше, а просто новое. Довольно пока несовершенное. Пока в таких игрушках станет возможным бегать так же резво, как в “Думе”, — у иных из нас волосы сединой подернутся, а у кого и вовсе выпадут. И это, кстати, весьма раздражает — ходи нога в ногу по четко установленным маршрутам! И стрельба всякая ох как условна! Слишком условна...

Ну что ж, новый вид, так сказать, искусства. Растет, идет собственной дорогой. Давайте и обсуждать его отдельно. Подождем, пока iD Software сотворит такой виртуальный паровоз, что, когда он понесется с экрана монитора, потрясенные игроки-зрители рухнут на пол, и их кресла на колесиках с грохотом разлетятся во все стороны...



являетесь лишь первопричиной дальнейшего развития сюжета.

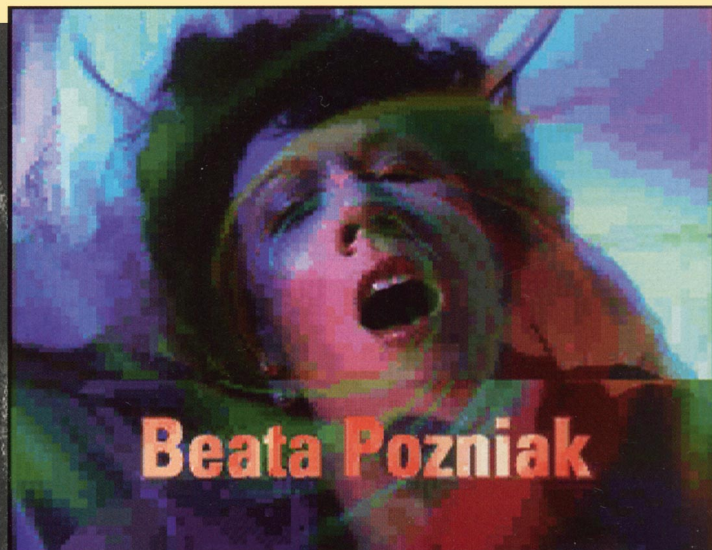
Выбирая всевозможные формы своего бытия, можно продолжать расследование с различных точек отсчета. Чтобы узнать, в ком вы сейчас “находитесь”, достаточно отыскать слева на экране мини-изображение, обрамленное в голубую ленточку. Впрочем, замечу, что Эрик Фокс продолжает жить “своей” жизнью даже тогда, когда играющий принимает решение перевоплотиться в другого героя.

Все как на киносеансе, и фильм продолжается независимо от того, сидите вы в кресле или гуляете на улице. Представьте, по аналогии, будто вы решаете “проникнуть” в телевизор, желая что-нибудь там, в одной из передач, изменить. Иначе говоря, когда вы путешествуете вместе со своей “жертвой”, Эрик тоже где-то “гуляет”. И, возвращаясь в его мир, вы можете и не знать, где он в данный момент обретается. Фактически вы одновременно находитесь сразу в двух точках пространства. И это довольно полезно, ежели вы нуждаетесь в быстром сборе информации.

Впрочем, бывает и так, что “жертве” не нравится ваше в ней присутствие, и она случайно “вытряхивает” вас прочь. И тогда вы вновь “влетаете” в подсознание Эрика.

С помощью включенного “психического коллектора” (psychic collector) можно перемещаться в характеры персонажей, не находящихся поблизости. Но предупреждаю: подобные “флуктуации” запросто могут сделать вас “слегка” сумасшедшим. Появлению таких возможностей предшествует “волнующийся” и изменяющийся в цвете экран. Вы рискуете стать абсолютным сумасбродом, если будете злоупотреблять упомянутым коллектором.

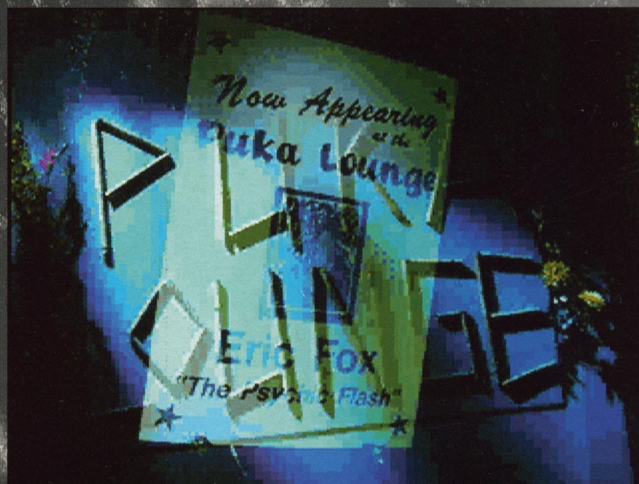
Свои решения в ходе игры можно претворять только через специальное игровое поле, разделенное на восемь частей. В игре одновременно участвует лишь два игрока, каждый из которых имеет право на четыре хода. Все это очень напоминает... шахматы. Фигуры (обозначающие некоторых действующих лиц) Эрика — голубого цвета, а фигуры его противника — красного. После расстановки всех героев начинается так называемая “психологическая битва”. Эрик всегда ходит первым, как бы атакуя своего оппонента, и если ход удачен, то, по аналогии с шахматами, фигура г-на Фокса замещает фигуру противника. Может случиться, что нападающие друг на друга герои обладают равными силами. В этом случае обе фигуры просто удаляются с поля. Проигравшим считается тот, у кого кончились все фигуры. Затем вам покажут фильм, живописующий то, что вы успели натворить. (Примечательно, что в любой момент можно сделать специальную закладку — будто вы



читаете книгу. Разочаровывает лишь то, что более одной закладки не предусмотрено.)

И последнее. Если вы успешно закончили свою миссию и успели насладиться всеми прелестями сюжета, то вам все равно гарантированы новые откровения: начав игру заново, вы всегда имеете возможность построить ее как-то иначе...

— Виталий Калугин



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 23 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Sound Blaster 16, MS-DOS 5.0 +

Electronic Arts

75% ГРАФИКА

80% ЗВУК

99% СЦЕНАРИЙ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Свой среди чужих

СОЛЮШЕН К ИГРЕ ANGEL DEVOID: THE FACE OF THE ENEMY

Полиция Парадиз-сити (Paradise City) поднята по тревоге, и вы, инспектор Джейк Хард (Jake Hard), вместе со всеми гонитесь за неуловимым бандитом по имени Энджел Девоид (в прошлом негодай был начальником полиции, и оттого вами, вероятно, движет удвоенный служебный долг). Но вам не повезло — ловкий экс-коп подстрелил летающий ментовоз с Хардом, и инспектор, раненый и беззащитный, оказался во власти мистера Девойда.

И что? Да так, пустяки: очнувшись в госпитале, вы обнаруживаете, что обладаете внешностью этого самого Энджела Девойда. А

в общем, побольше двигайтесь и почаще сохраняйтесь.

Движение происходит по стрелкам (управление осуществляется с помощью мыши). Чтобы пользоваться инвентарем, щелкните на Options, а потом — на чемоданчике. Услуга I-Net позволяет получить подробную информацию о встреченных людях и... нелюдах.

Не тратьте время на изучение своей новой внешности и не пытайтесь выйти, как все люди, в дверь. Там уже стоит киллер — вас убьют, и уже никто не станет искать настоящего Девойда. Прыгайте в окно.

Вы окажетесь на крыше — не задерживайтесь и здесь, спускайтесь по лестнице вниз. У костерка вам встретится какой-то отвратный бомж: бродяга вас узнает и с безумным смехом напомнит о том, что за вашу голову назначена награда, а после снова впадет в прострацию. Как ни странно, он когда-то был владельцем крупнейшей корпорации, но проигрался в пух, и теперь прячется от своих бывших сотрудников. Не мешкайте! Только вперед!

(Кстати, время от времени в нижнем правом углу экрана будет мигать надпись

“PDA” — если на ней щелкнуть, приятная электронная дама выдаст вам пару полезных советов. В особо ответственных местах она будет влезать без спроса.)

Вот теперь у вас будет действительно важная встреча! Отделившаяся от стены светловолосая девушка — не просто ваша сослуживица, она знает (!), что вы — инспектор Хард, а потому, не задавая лишних вопросов, передаст вам плазменный пистолет с магазином на 750 выстрелов. У мадам полицейской свое задание, и она улетает, пожелав вам удачи. Вы опять один, но теперь у вас есть оружие!

Отправляйтесь в бар Salina — вам есть о чем поговорить с его владелицей. Душа-девушка приторговывает оружием и вообще не гнушается грязных дел. Внимание: не пейте предложенный ею коктейль (если, конечно, вам еще не надоело жить).

В начале разговора с Салиной на экране, снизу, появятся три физиономии, символизирующие отношение к собеседнику. Свиная она, а не собеседник — выбирайте рожу с рогами.

Перепутанная зверским выражением вашего

Angel Devoid: The Face of the Enemy. Не пугайтесь: зверская личина врага явится американским коллегам по человечеству еще не скоро, ибо дело в этом PC-кинофильме происходит в довольно отдаленном будущем. Но несмотря на то что люди уже освоили Марс, перешли “на ты” с геной инженерией, научились клепать боевых роботов, жизнь их от этого изящней не стала. Напротив, согласно версии Mindscape & Electric Dreams, бытие наших потомков до крика сурово и тривиально, словно в каком-нибудь триллере средней руки. Именно в этих незатейливых условиях вам и придется оказывать виртуальным землякам очередную услугу. Кстати, то, что с вами случилось, — в определенном смысле является производственной травмой...

лица и наставленным на нее пистолетом, барменша отдаст вам расчетную карточку, которую когда-то у вас взяла (вернее, не у вас, а у Девойда). Теперь у вас есть и деньги. Только не проспите — Салину необходимо пристрелить, а не то...

Прикончив девицу, идите в туалет, находящийся в дальнем конце слева (справа — женский, но вас туда не пустят). В туалете на стене написан код, который вам очень пригодится. Далее можете сразу же отправляться в игорное заведение “Piramide Casino”. Но



ведь он объявлен в розыск, за его поимку назначена немалая награда.

Диск 1: движение — жизнь

Только вы пришли в себя и просмотрели выпуск новостей (опять показывали этого ужасного Девойда; из какой-то лаборатории разбежались боевые киберобаки; с химического завода украли взрывчатое вещество “триксилит” в количестве, достаточном, чтобы взорвать весь город...), как пришла симпатичная сестра и, ласково воркуя, принялась снимать скрывающие ваше лицо повязки. Убрав последнюю, девушка издает дикий вопль и в панике реперируется... Что такое?! Почему?!

Вы подходите к зеркалу, и — о Боже! — ну и физиономия! Ее же только что показывали по телевизору! Энджел Девоид! Вы превратились в этого подонка!..

На этом интро кончается. Отныне и до самого финала судьба инспектора в руках игроющего, так что действуйте максимально быстро. В The Face of the Enemy на месте стоять — роскошь неподозволенная. Тут же убьют. В

хозяин — барин: можете прежде побродить по улицам, умерщвляя все, что шевелится. Только не надо изображать из себя гуманиста — стрелять все равно придется.

Вам встретятся: главный шаман лютого ниндзяобразного племени, странный робот, падающий на вас с небес и совершенно бесполезный, и фургончик “Мороженое”. Возьмите у шамана пропуск в метро (убить человека за проездной — это действительно круто; соплеменники убиенного будут искать вас по всему городу, и бегать придется еще быстрее). У бедняги робота ничего нет, а из фургончика вывалится страшный монстр в скафандре (на самом деле это обыкновенный человек, а скафандр носит только потому, что слаб, болезненный, здоровьем). В фургончике —



ампула с триксилайтом и электронная карта с какими-то данными. Забирайте и уходите! Мухой!

Оказавшись в казино, идите направо. А если хотите познакомиться с вышибалой — прямо, к голографическим танцуньям. Учтите, что спорить с ним бесполезно. Даже выстрелить не успеете...

Налево — автоматы со шлемами виртуальной реальности. Примерьте, если хотите расслабиться. Направо — игра в кости. Вставьте в прорезь полученную у Салины карточку, а потом шелкните на Roll. Выигрыш придет, если на трех костях выпадут одинаковые числа. Так оно и будет, причем три раза подряд. Ваши успехи настолько потрясут некоего мистера Диджитала (mr. Digital), что он даст вам свою визитку и пригласит в гости. Сей господин — великий хакер, и его визитка хороша тем, что с ее помощью можно вытащить информацию из любого автомата и заставить любое транспортное средство лететь к дому хозяина.

В этой части города делать больше нечего — спускайтесь в метро (над входом написано “Neo City Transit”). Войдите, вставьте пропуск в щель турникета — вы на платформе. На путях что-то валяется, туда можно спуститься — попробуйте, если хотите. Может, успеете...

Диск 2: полезная забегаловка “Смерть-7”

Первому компакт приходит конец, инспектор Хард вылезает из-под земли уже на диске номер 2.

И вновь — можете бродить, осматриваться, не возбраняется даже спуститься в канализаци-

онный люк. Но перво-наперво вам надо попасть в заведение Death 7 (“Смерть-7”). Так называлось элитное подразделение марсианских войск, в котором служили Энджел Девойд и владелица этого бара Джет Джексон (сюда любят заглядывать упевлевшие однополчане). Именно Джет встретит вас у дверей и пригласит зайти, чтобы выпить по стаканчику. Впрочем, можете и не заходить, только потом все равно придется.

Разговор с девушкой (весьма язвительной) состоится за бокалом с неаппетитной красной жидкостью, а потом опять появятся три рожицы. Не вздумайте выбрать черта — девица не из робких, она просто пошлет вас подальше. Если очень быстро бежать, то можно успеть скрыться до того, как в бар вальсирует пара озверевших дикарей — от них не отбиться. В любом случае, смысла все это не имеет: вам так или иначе придется

договариваться со своей бывшей подружкой.

Выберите любое из оставшихся лиц. Девушка произнесет длинный монолог, обвиняя вас в мягкотелости, а затем предложит

“поиграть” — даст бомбу с часовым механизмом. Если вы не сумеете за пять секунд набрать правильную комбинацию из трех цифр — бар взлетит на воздух. Да, чувство юмора у нее своеобразное. Правильное сочетание — 213. Восхищенная вашей удачливостью, Джет даст вам специальный пропуск — security card.

Теперь идите к церкви и канализационному люку. По дороге заметите женщину, с визгом убегающую от двух киберсобак. К собакам не суйтесь — съедят. Лезьте в люк.

Возьмите с полочки фонарь, а то сломаете шею.

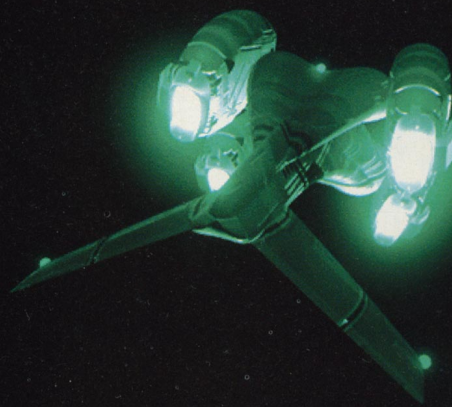
Идите налево до упора — там есть решетка, через нее-то вы и сможете пристрелить киберсобак.

Возвращайтесь, двигайтесь направо, в коридор, кончающийся вентилятором. Если у вас тоже извращенное чувство юмора — попробуйте залезть в вентилятор.

Вставьте в кодовый электронный замок полученную от бывшей сослуживицы Девойда карту, и наберите код, который увидели на стене в туалете бара Salina (6974947).

Откроется дверь — войдите в нее. Ваша цель — холодильник. Осторожно! Здесь бродит девица, которая тоже не против вас шлепнуть. Постарайтесь с ней не ссориться. Можно, например, выйти, а потом вернуться.

Добравшись до холодильника, возьмите коробку с тремя микросхемами — они вам очень пригодятся.



А теперь выбирайтесь из колодца — до поры до времени он вам больше не интересен.

Собак больше нет, можете зайти в церковь и довести жуликоватого священника до инфаркта, но необходимости в этом нет. Преподобный Джерри Голд тот еще мошенник, и у него явно были какие-то дела с Девойдом — иначе чего ему так вас бояться?

Почти напротив Death 7 живет мистер Диджитал. Зайдите в гости — он будет рад. Покажите ему микросхемы, и хакер расскажет вам массу интересного, и даже покажет видеозапись того, как Энджел Девойд убил мэра Парализ-сити во время публичного выступления. Очень впечатляет! Он же посоветует отнести первую из лежащих в коробке микросхем в какую-нибудь клинику. Оставьте ему найденную в фургончике “Мороженое” карточку и быстро-быстро бегите — за порогом вас поджидает жаждущее мести племя.

Мчитесь вперед, на компьютерную свалку. Вставьте в прорезь ту же карту, что и в замок в колоде, и бегите изо всех сил. Вот тут-то с небес спустится такси, и болтливый шофер жестами и криками будет приглашать вас внутрь. Соглашайтесь! Пора переходить на третий диск.

Во время полета парень будет болтать, не переставая, и вам очень захочется его застрелить. Попробуйте, если хотите! Только прежде сохранитесь.

Диск 3: след Девойда

Приходить в себя инспектор Хард будет на диске 3, в... тюрьме.

К вам подкалит сумасшедшего делушку, бывшего инженера с Марса (он тоже знал Девойда, и узнает вас). Будьте с ним поласковой — он поможет вам выбраться. Если его обидеть — Харду конец.

Вы опять на свободе. Можете сразу зайти в клинику (New City Public Health Clinic). Покажите в регистратуре микросхему, и вас отправят на анализы. Странного вила врач поговорит о проблемах ДНК и выдаст вам



специальную медицинскую карту — ее можно вставить в автомат на улице и получить о себе исчерпывающую информацию.

Кроме того, можно зайти в музей — там вы встретите печальную деву, у которой от жизни на Марсе начались проблемы не только с ДНК, но и с головой. Имея на то желание, идите за ней, и она расскажет много интересного про себя, Марс и биологическое оружие, но последствия беседы могут быть непредсказуемы.

Отправляйтесь на склад. Попетляйте по закоулкам между контейнеров, пока не найдете ящик с эмблемой Death 7 — черепом с семеркой, как на одной из ваших микросхем. Нажмите на эмблему.

Откроется бункер, в котором обитает еще один сослуживец Девоида по Death 7. Покажите ему микросхему с черепом — разобравшись, он



выйдет из себя, и вы узнаете, что мистер Девоид готовится взорвать город.

Тут вновь на экране объявятся три личины. Не вздумайте ссориться — этого человека можно успокоить (немного) только ангельским смирением. Унесите ноги, и поскорее! Собеседник может передумать.

Покинув бункер, идите вперед и направо — там подъемник, который привезет вас на секретную базу Девоида. Застрелите робота (второй робот тут же извинится за нелюбезное поведение покойного), и смело шагайте вперед. Наткнетесь на еще одного робота — достаньте из него новую карту на имя Девоида. Вот это вещь! Теперь преступник в ваших руках!

Гуляя по складу, можете позабавиться с огнетушителями и проводочной сеткой — только не забывайте сохраняться.

Выйдя, за углом найдете автомат, в который можно вложить полученную в больнице карту.



Вам сообщат, что здоровье у мистера Девоида в целом отменное, вот только с ДНК проблемы. Это важно!

Пока вы решаете медицинские вопросы, прилетит дебил на мотоцикле. Он вам очень обрадуется, надеясь получить вознаграждение за вашу голову. Припугните его и шустро хватайте мотоцикл — парень все еще где-то рядом.

Снова диск 2: в гости к Диджиталу

Вам поможет карта мистера Диджитала. Поэтому отправляйтесь-ка к нему в гости, на диск 2.

Прилетев, можете навестить старого друга, но он и так в депрессии — на оставленной вами карте нет никакой информации, кроме адреса завода по производству трикслайта. А он-то надеялся пожить здесь!

Ваш путь снова лежит в колодез.

Найдите то место, откуда стреляли в собак, — на стене имеется еще один электронный замок. Вставьте карту, найденную последней...

Диск 4: лицом к лицу с врагом

В стене откроется дверь — вставляйте диск номер 4.

Предупреждаю: вам придется от души поработать пистолетом. Добравшись до двери, входите — наконец-то вы лицом к лицу со своим врагом! (Правда, он не в форме. Впрочем, увидите сами.)

Несчастный Девоид расскажет вам слезливую историю о том, как хорошо было на Марсе, и как он получил звание капитана Death 7, когда полные земляне (а именно алчная корпорация Тетта), недовольные тем, что новое правительство Марса не хотело поставлять им сырье и служить всемирной свалкой, начали войну. Они бомбили Марс астероидами и ядерными бомбами, а потом сбросили на планету биологическое оружие — оно нарушало структуру ДНК жертв.

Девоид и горстка других марсиан сумели убежать... и прилетели на Землю. Даже делая здесь неплохую карьеру, он все равно думал только о мести!

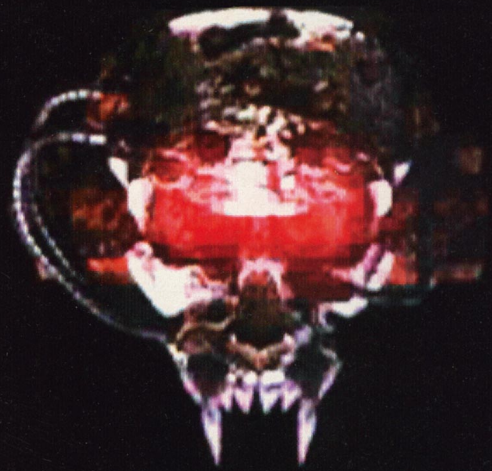
О какой мести? Все просто: марсианин производил из собственной ДНК клонов, точные свои подобию, и вы, Джейк Хард — последний из них.

Час настал — через считанные минуты город взлетит на воздух. Если вы не вмешаетесь...

Рядом, в доке, ждет космический катер — выбор за вами...

А больше я вам ничего не скажу, потому что конец у этой истории может быть разным. Дерзайте!

Такая вот игрушка, киноквест со стрельбой на четырех компактах,



предпочитающий CD-ROM с четырехкратной скоростью и процессор Pentium, и требующий 8 Мбайт ОЗУ и видеокарту с мегабайтом памяти (min). Крутые парни с крутыми машинами! Это для вас!

Однако запросы запросами, а вот графика игрушки не радует. Все в размытых 16 цветах, и всегда в темноте — только взрывы хороши. Персонажи узнаваемы, но запоминаются с трудом... Да и звук не всегда на уровне — речь часто не разобрать, источник фонового шума не всегда понятен. Зато пострелять, полетать и пообщаться с полуобнаженными девицами — это сколько угодно. Одно слово — триллер.

— Наталия Дубровская



The Face of the Enemy
Angel Devoid

Mindscape
Electric Dreams

50% ГРАФИКА

60% ЗВУК

80% СЦЕНАРИЙ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

ХИТ-ПАРАД ЭКСПЕРТОВ “МИ”

► Sony PlayStation

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ
ХИТ-ПАРАД

1. Resident Evil
2. Tekken 2
3. Krazy Ivan
4. Silverload
5. Street Fighter Alpha
6. Sidewinder
7. Ridge Racer Revolution
8. Total NBA 96
9. Loaded
10. Thunderhawk 2

► Sega Saturn

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ
ХИТ-ПАРАД

1. Sega Rally
2. Iron Storm
3. Worms
4. Clockwork Knight 2
5. Night Warriors
6. Virtua Fighter 2
7. The Horde
8. Virtua Cop
9. Powerplay Hockey
10. Earthworm Jim 2

► Апрель-май 1996

1. Command & Conquer: Covert Operations
2. WarCraft 2
3. Heroes of Might and Magic
4. Phantasmagoria
5. DOOM

В опросе принимали участие: Дмитрий Мартынов (“Лампорт”), Иван Скрипкин (“Никита”), Петр Высотин (“Дока”), Андрей Поддерегин (Электротехническое общество), Сергей Климов (Snowball Interactive), Александр Богущкий (Gamos), Олег Штейнман (“Азия”), Сергей Орловский (Nival), Николай Скоков (NetGames).

Вы, конечно же, заметили: в списке тех, кто участвовал в опросе при составлении публикуемого апрельско-майского хит-парада, нет авторов “МИ”. Просто мы решили показать свои предпочтения отдельно (тем более, что такая просьба присутствует в почте журнала), но об этом чуть ниже.

Хит-парад экспертов на этот раз стал еще более сдержанным: пять игр, и все. На наш взгляд, это самый “подходящий размерчик”, гарантированно отсеивающий сугубо субъективные пристрастия (типа упомянутого в прошлом выпуске арканоида), то есть игрушки, названные лишь единожды.

Обидно, конечно, что на сей раз эксперты не удостоили вниманием игру всех времен и народов (ИБВН — нам нравится эта аббревиатура) Quake. Но профи на то и профи, чтобы смотреть на все свысока и не обращать внимания на недоделанные игры, пусть это даже сама ИБВН. Наверное, они в чем-то правы, поскольку Quake пока действительно не существует. Но только не для нас (см. опять же ниже), для “МИ” он и нерожденный живее всех живых игрушек. Так-то вот.

Что еще? Эксперты, представляющие торгующие компании (“Лампорт”, “Азия” и Электротехническое общество), скромно умолчали о своих личных пристрастиях, зато довольно подробно и со знанием дела рассказали нам о том, что лучше всего продается: первенство какую уж неделю удерживает Command & Conquer: Covert Operations. Затем следует Phantasmagoria, в течение нескольких месяцев не выходящая из первой пятерки самых популярных по результатам продаж игр.

И несколько слов о хит-параде, сотворенном в начале мая в святая святых, то есть в “Магазине Игрушек” (скромно надеемся, что наше коллективное мнение придется по душе всем и каждому). Кстати сказать, авторы “МИ” проявили куда как большее единодушие, нежели уважаемые эксперты, назвав на круг значительно меньше title’ов. К тому же у нас прочно и неоспоримо лидирует известная вам ИБВН...

Вот он, наш рейтинговый список:

1. Quake DeathmatchTest
2. Command & Conquer: Covert Operations
3. WarCraft 2/Civilization 2
4. Worms
5. Heroes of Might and Magic/Master of Orion

Составив оба хит-парада (экспертов и свой), мы обратились к разработчику игры Sea Legends (рецензия на нее можно найти в #2-3’96) Сергею Орловскому с просьбой “поговорить за жизнь”. То есть дать отпор магазинноигрушечному мнению и

прокомментировать то, что было названо в качестве лучших игрушек самим Сергеем.

“На первых местах в обоих хит-парадах multiplayer’ные игры, что, в принципе, характерно для нашей страны, “помешанной” именно на сетевых стратегиях и action. — сказал Сергей. — Вместе с тем я немного удивлен, что еще пользуются популярностью Heroes of Might and Magic, C&C и WarCraft 2: продукты не совсем свежие, и, казалось бы, все должны были уже наиграться. Безусловно, это прекрасные игры, но оригинальными их назвать трудно.

Quake же не попал в экспертный хит-парад, видимо, потому, что технологически от него ожидали большего, а fun-factor трудно оценить, пока игра не доделана. Кроме того, меня удивляет присутствие в рейтинге Phantasmagoria, которая ни технологически, ни дизайном не выделяется (разве что количеством компактв!).

А от “Магазина Игрушек” я другого списка и не ожидал (спасибо, Сергей, за доверие! — М.Б.). Типичный хит-парад сетевого Advanced Gamer’a. Не очень, правда, понятно, как туда затесался Master of Magic. Игра неплохая, но с огромным количеством “багов” и, по-моему, с неудачной концепцией магии. К тому же несетевая...

Наконец, о моих предпочтениях.

1. **Bad Mojo** — очень оригинальная по сюжету, великолепная по исполнению и простейшая в управлении игра. Даже и не знаю к какому жанру ее отнести... наверное, к Adventure.

2. **Stonekeep** — одна из лучших RPG, в которую я когда-либо играл. Весьма и весьма добротной сделанная вещь. Чувствуется, что авторы поработали от души. Кстати, на все про все у них ушло... вы не поверите — 5 лет! Для западного рынка это что-то невероятное. Но и результат просто прекрасный.

3. **Capitalism** — идеальный пример производства недорогой игры при наличии отменного дизайна. Игрушка будет интересна и полезна как школьнику (для понимания основ экономики), так и экономисту. К сожалению, последний найдет в ней много неточностей.

4. **Need for Speed** — не менее прекрасный пример того, как можно оптимизировать код под конкретную задачу. Добрая технология, отличная графика, реальные спортивные машины — что еще нужно, чтобы получить удовольствие от американских high-way’ev!

5. **Civilization 2**. Игра очень напоминает пераую “Цивилизацию”, но это даже хорошо: какой продукт не мечтает быть похожим на одну из лучших компьютерных игр. Радикально улучшена графика, много полезных доработок. В общем, образец того, как нужно делать ремейк...

Материал подготовлен Максимом Беляниным.

Какой же нерусский не любит быстрой езды?

Что-то в них есть от B.C. Racers. Помните такую игрушку? Примерно тот же пресловутый gameplay. А по технологии это типичный

ограничения на технические характеристики мотоциклов. 3. Разрешить гонщикам применение оружия. 4. Разработать спецтрас-



Rebel Assault. Вы мчитесь по дороге с заранее просчитанным ландшафтом и смотрите на свой мотоцикл сверху. Вас обгоняют противники, на вашем пути постоянно возникают какие-то бочки... Одна радость — возможность отстреливаться. На это дадены гранаты, пулемет и прочие калашниковы — в зависимости от того, за кого играете.

Как водится (гонки все ж таки), героев в игрушке несколько, и каждый со своим набором, оружием, умением, а еще со своей максимальной скоростью движения по трассе. Все без исключения любят почесать языком, выливая при этом на соперников ушат пахучей полужидкой субстанции на букву "г". Мол, он ..., а я — птица орел, мне все это, как два пальца об асфальт...

Особенно меня порадовал негр, точнее — его очень красивый и жутко образный негритянский язык. Иногда, впрочем, у парня проскакивают какие-то английские слова, но мне они не нравятся — больно вульгарны. То ли дело негритянский язык...

Ну, а началось все с... запрещения табака и спиртосодержащих напитков. Не улавливаете? Все просто: дело в том, что прежде мотогонки спонсировались исключительно самогоно- и водкопроизводящими конторами. Конторы были прикрыты, умерли и гонки. Но тут взбунтовалось ТВ: надо же им что-то показывать. Пришлось что-то срочно сочинять, в итоге было решено следующее: 1. Кликнуть самых крутых профессионалов (из оставшихся "чайников"). 2. Снять все



сы (чтобы ни один гад не мог безболезненно проехать!).

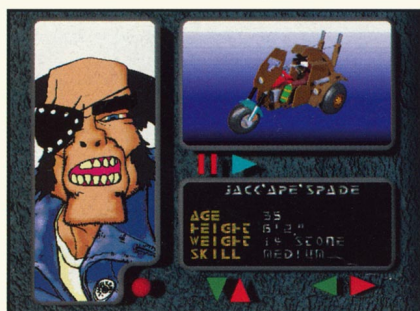
И что? Программа выполнена в срок и с хорошим качеством. Народ не отходит от телевизоров, гонщики хоронятся каждый божий день. Пачками. Какой же нерусский не любит быстрой езды? Да на таких трассах!..

Но кто они, эти смертники? Сейчас я вас быстренько просвещу.

Джак Спейд. Гонщик-убийца, можно сказать, душегуб. Прост,

как три рубля рублями. Плевать хотел на всякие усовершенствования. Хотя... хотя, гад, умудрился так укрепить свою драндулетку, что ее и американскими горками не сломать. Поразительно устойчивая мотозверюга.

Ники Ашидо. Скромная мамзель из скромной яп-понской деревушки Нью-Токио. Жаль, только слегка изувечена (а то бы мы с ней!) — короче, на девчонке ни одного живого места. Практически это киборг. Но какой симпатичный! Благодаря своей



восхитительной образине, очень гармонирует с мотоциклеткой, специально под нее сработанной.

Роберт Андерс. Нормальный ученый со съехавшей крышей. Парень почему-то думает, что кататься на его уралоподобном мотике может только он сам. Машина действительно мощная, спорить не буду, хотя сам Роберт — водитель никакой.

Риплей Роджерс. Кто эта такая (или что это такое) — понять пока не удалось. Слишком уж оригинальный внешний вид. Есть подозрения, что это пришелец, скрывающий свою гнусную негуманоидную физию под маской (интересно, куда он спрятал хвост?). Разговор — соответствующий: будто через мусоропроводную трубу. Загадочен и мотоцикл "инопланетника": во-первых, он органический (!), во-вторых... ладно обойдемся одним "во-первых".

Когетсу Тентеки. Гоняется на чистом характере, так сказать, из принципа. Дело в том, что когда-то один из членов его гнусной

Некоторые давно твердят (все уши прожужжали): зачем нужны супертехнологии типа Quake?

Зачем? Не нужны они. Не пристало заниматься подобным бредом малюсеньким компаниям. Вот Sierra, Lucas, iD — у них на это и деньги есть, и времени хоть отбавляй. Небольшие же фирмы должны использовать что-нибудь простенькое, какой-нибудь дохленький engine, чьи недостатки можно покрывать скоростью компьютера. Ведь, если вдуматься, 486-я машина — очень даже ничего. То есть мощная. Именно так и сделана новая игра Maximum Roadkill. Гонки.

семейки страшно опозорился (ну, вы понимаете), и японский император приказал смыть валенку Когетсу позор,

гоняясь по этим сумасшедшим трассам. Типа "победил — смысл, не — не". Мотоцикл у него довольно примитивный, но шустрый.

Арни Крюкбург. Кличка Железноголовый. Влюблен в гонки любовью фетишиста. Довольно туп, но целеустремлен. В свое время был зачинателем этих самых соревнований. Мотоцикл, как и хозяин, отличается истинно арийской простотой и дураломством.

Джимми Ингалс. Вкалывал дворником, скопил, купил, участвует. Но выглядит фертом (работник метлы, а туда же!). Черные очки, плащ, крутая шляпа. Короче, браток из будущего. Как гонщик — совершенная бездарь.

Тобиас Тукан. Скорее всего, мутант (загрязнение атмосферы, разгон "Гринписа", открытие 125-го блока Чернобыльской АЭС...). Ходит слух, что и мотоцикл у него — тоже... В общем, туши свет, а не гоняла.

Да! Про самое главное я и забыл. Дело в том, что в "МИ" (на редакционных винчестерах) ни одна игра, если она не поддерживает любимый death, надолго не задерживается. Разве только Civilization... Так вот, Maximum Roadkill немного задержался, поскольку позволяет играть по сети четвером. Причем игрушка очень демократична — работает с использованием одного компактa. Короче, в deathmatch наперегонки. Вот такая национальная русская игра получается...

— Максим Белянин

Maximum Roadkill

Take 2

70% ГРАФИКА

50% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Maximum Roadkill

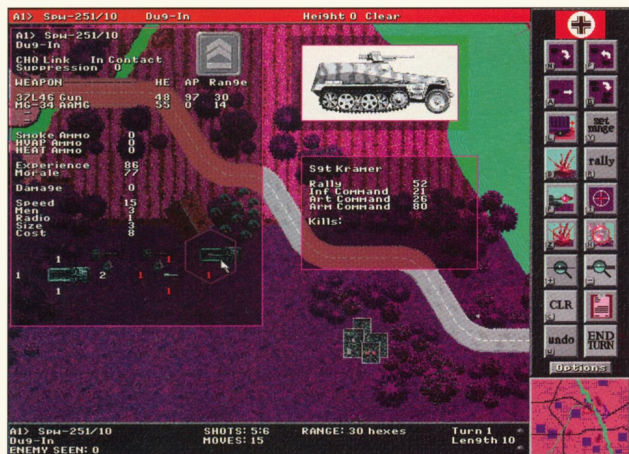
Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 5 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, MS DOS 5.0+, звуковая карта

Steel Panthers

Strategic Simulations, Inc. (SSI)

Интересность: 85%

Steel Panthers, пошаговая (походовая) wargame с большой степенью детализации, идущая под DOS с разрешением 640x480. Такова краткая характеристика этой игры. А вот, что можно сказать, если проявить известную вездальность и силу воли.



Вторая мировая война. Играющий может проходить как отдельные миссии, так и целый сценарий. Впрочем, сценариев здесь несколько, и разделены они на две группы — война в Европе (Германия vs России) и война на Дальнем Востоке (Америка vs Японии). Кроме того, свои сценарии имеют место быть и в каждой

4. Передвинули unit вперед. Стрелять в противника стало нельзя.

5. Почему? Еще раз посмотрели и обнаружили, что теперь вид на врага затеняет строение.

6. Сместились слегка в сторону и посмотрели оттуда. Видно хорошо.

7. Потратили все оставшиеся в этом turn'e выстрелы на все того же противника, которого, впрочем, лишь повредили, поскольку вели войну войсками "средней квалификации".

8. Наконец, отошли назад на оставшиеся ходы — для большей безопасности.

Вот так. И все это одним юнитом. Долго и нудно.

Помимо стрельбы и передвижений, войска могут окапываться, ставить дымовую завесу, сдаваться в плен. На них влияют погодные условия, степень тренировки, боевые условия. В игре учитываются и такие параметры, как "мораль", "степень подавления противником", "изменение видимости" и "проходимость различных типов поверхности".

Общий вид Steel Panthers — одно большое тактическое окно, плюс весьма мелкая общая карта, плюс довольно большой вертикальный toolbar с правого края экрана. Тактическое окно обычно установлено на наиболее крупный план и позволяет делать zoom out в довольно широких пределах, но качество изображения при этом ухудшается. Выстрелы и попадания отображаются анимацией. Правда, не очень... заметной.

В игру входит редактор, позволяющий создавать собственные карты и сценарии. Сформированная с его помощью карта может иметь три размера: маленький, средний и большой. Карту можно рисовать "с нуля", а можно попросту сгенерировать что-нибудь случайное, чтобы потом заняться редактированием, образуясь с собственным вкусом. Продукт выглядит как вполне реалистичный кусок местности, правда, без особых оригинальных деталей. Надо заметить, что редактор содержит довольно масштабные средства рисования. Скажем, вовсе не обязательно рисовать реку по клеточкам (то есть по шестигульникам): можно задать две точки — начало и конец, и программа сама нарисует между ними речку, даже оформив берега соответствующим типом поверхности.

А теперь остановимся на достоинствах и недостатках SP.

Думается, это настоящая находка для фанатов глубокой детализации в стратегических играх. Порадует она и тех, кто просто жить не может без Второй мировой. Ну и, конечно, не может остаться незамеченным пиришество военной техники и точное следование историческим событиям.

Любопытным моментом является то, что у вас есть ряд подчиненных офицеров командования, которые и получают за удачные операции плюсы и звездочки. Наконец, SP — это еще и прилично работающий генератор случайных карт, а также наличие удобного редактора сценариев.

Это достоинства, а вот недостатки (с точки зрения придиричьего геймера).



Стратегия в Steel Panthers (в том понимании, в котором это слово характеризует игровой жанр) даже и не ночевала. Здесь нет развития технологий, строительства, глобального планирования. Впрочем, последнее, может быть, и присутствует, но по сравнению с тактическим руководством занимает весьма несущественный процент. Справедливо дать этой игре две характеристики: чистая wargame и тактический симулятор управления войсками.

Вышеописанный интересный момент про лейтенантов, получающих звездочки за победы военной техники, коей вы командуете. Вот если бы вы лишь ставили офицером оперативные задания (типа "захватить пункт А", "оборонять дорогу в пункте Б"), и ваши компьютерные подчиненные сами переставляли кучи unit'ов, стреляя ими по десять раз за раунд, то тогда из этой игры, возможно, и вышла бы приличная strategic wargame.

Анимация военных действий. Ее, скорее, нет, чем есть. Тут можно с сожалением вспомнить о Command & Conquer, где местами по одному звуку можно определить, что происходит, а уж визуальное разнообразие действий пехоты — выше всяких похвал.

GM Nick A. Skokov

Actua Soccer

Gremlin Interactive

Игра предоставлена фирмой NovaLine Inc., тел.: (095) 233-0510

Интересность: 80%

Долгое время фанаты спортивных симуляторов, говоря "футбол", подразумевали "EA Sports", говоря "EA Sports", подразумевали "FIFA International Soccer". В свое время эта игра была бессменным чемпионом лиги футбольных симуляторов, и лишь недавно появился еще один "футбол", претендующий на звание лучшего. Это Actua Soccer. "Скромное" название,



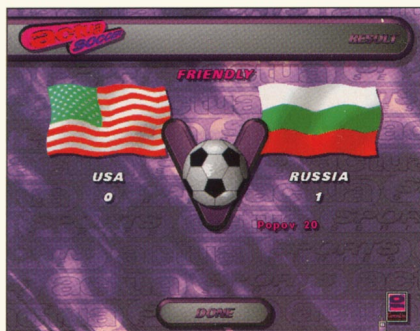
что и говорить: в вольном переводе это что-то вроде "истинного футбола". Но впечатления от игрушки настолько противоречивы, что вряд ли позволяют до конца поверить в правдивость ее названия.

Поясню сказанное. Создатели Actua Soccer предусмотрели такое, что не снилось игрокам даже в самых радужных снах. То, что по полю бегает судья, может быть, и не ново. Но вот то, что у всех рефери есть имена, то, что они судят в зависимости от своей квалификации и их назначением на матч можно управлять, — это необычно. А как вам понравится опция, регулирующая влияние ветра на полет мяча?

Но весь этот праздник жизни омрачается следующими небольшими деталями. Хотя в AS и присутствуют такие стандартные режимы игры, как "тренировка", "товарищеский матч", "лига" и "кубок", почему-то нет не менее привычного режима "турнир". Да и формула проведения соревнований в лиге выглядит несколько загадочно. Авторы, видимо, вдохновленные идеей объединенной Европы, пошли дальше и

предлагают нам посостязаться в высшей лиге... "Объединенной Земли"!

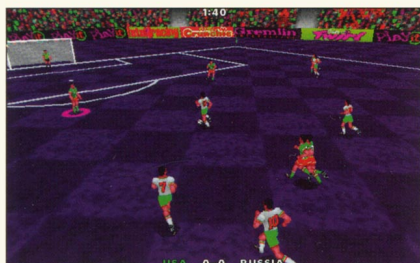
Впрочем, столь досадные недоразумения удалось компенсировать присутствием в игрушке громадного числа команд. Вы можете выступать на стороне одной из тридцати двух (!) сборных. В составе каждой присутствуют только реальные футболисты, причем их игровые качества довольно достоверно описываются обширными статистическими данными. Если же вам не по-



нравятся имена футболистов, включенных в сборные, можно поменять не только их, но и главного тренера.

Подметив удивительную способность разработчиков компенсировать все минусы программы жирными плюсами, я ожидал, что AS порадуется разнообразием тактических вариантов игры, возможностью менять стратегию матча. К сожалению, надежды сии полностью не оправдались. После знакомства с вариантами расстановки футболистов можно сделать два вывода. Первый: создатели являются поклонниками английского футбола и не приемлют игру в обороне с последним свободным защитником. Второй: будучи обожателями британской школы, авторы, судя по всему, на футбол почти не ходят и смысла игры не понимают. Иначе б откуда взялись тактические расстановки типа "четыре защитника — шесть нападающих"? Так нынче не играют даже во дворе!

Но как только начинается виртуальный матч, вы забываете обо всем. Сразу становится понятно, что главное в Actua Soccer — графика. Такого уровня реалистичности я не видел ни в одном спортивном симуляторе. Футболисты — едва ли не живые Марадоны, Галамины, Стоичковы... Уровень соответствия действительности не может не поражать. Если реальный спортсмен — негр, то и его компьютерный двойник будет обладать черным цветом кожи. Правда, я не совсем уверен в том, что все футболисты сборной Швеции блондины, но само по себе наличие у виртуальных игроков волос различного цвета достаточно забавно. Впрочем, все это лишь симпатичные архитектурные излишества на фасаде реалистичного футбольного симулятора. А настоящая красота AS заключается в правдоподобности движений виртуальных игроков. Во время бега, прыжков, ударов по мячу



тела виртуальных футболистов проходят все те же фазы, что и тела живых людей. Мир Actua Soccer — мир, в котором есть инерция, поэтому падения, резкие остановки и ускорения здесь тоже имеют место.

Одно плохо — управление. Авторы вдруг решили, что разбираются в тактике защиты и нападения лучше любого игромана, и запретили играющему переключаться между футболистами. Иначе говоря, умная программа сама опре-



деляет, каким игроком вам руководить. На практике это приводит к забавным эффектам типа разбегания защитников при виде нападающих соперника в разные стороны.

Кроме того, странноватое управление усложняет очередное изобретение создателей: контролируемый футболист обозначается здесь не одной геометрической фигурой, как, например, в FIFA Soccer, а целым набором неких каблистических знаков. Оказывается, если игрок подсвечен треугольником, он может сотворить с мячом одно, а если восьмиконечной звездой, то совсем другое. И так далее. С одной стороны, такое управление удобно. Всегда ясно, как может распорядиться мячом контролируемый игрок. С другой — игра становится похожей на аркаду, а не на футбольный симулятор, так как в пылу борьбы зачастую сложно сориентироваться на какие кнопки жать, поэтому от играющего требуется недюжинная реакция и быстрота мышления.

Одним словом, суммируя все сказанное, мне кажется, что Actua Soccer — игра упущенных возможностей.

СМ Дмитрий Яковлев

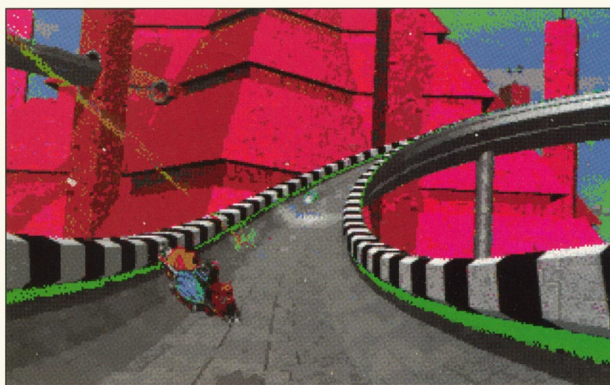
Cyber Speed

Mindscape

Игра предоставлена Электротехническим обществом (Москва)

Интересность: 75%

Финишный круг... Черный и красный флайеры ведут гонку. На бешеной скорости они вылетают из туннеля и мчатся к финишу, за которым кого-то из пилотов ждет фантастический приз и всемирная слава. Красный лидирует. Пилот черного понимает, что проигрывает, и с яростью обрушивает свой кулак на кнопку реактивного ускорения, и его флайер резко вырывается вперед. Что остается делать проигрывающему? Конечно, стрелять. Пара ракет, пущенных в хвост ненавистного черного летала, быстро делает свое веселенькое дело...



Вы уже поняли, это очередные смертельные гонки по кольцевым трассам. Как давно все это началось! Помните игру Death Track? Она, по сути дела, и явилась основоположником этого жанра компьютерных игр. Потом были Slipstream 5000, Hi-Octane и прочая, прочая, прочая... Но ни одна из этих игрушек так и не смогла догнать егэшный Death Track ни по игровому интересу, ни по разнообразию оружия, ни по... А может, это просто обаяние Прошлого?

Но вернемся к Cyber Speed, ставшей, к слову, одной из первых игрушек, идущих только из-под Windows 95. Что же это такое?

Далекое будущее... Проводится традиционное гран-при Cyber Speed. Главный приз в 8 триллионов кредитов получит тот, кто сможет пройти все 10 этапов гонки, набрать максимальное количество очков и остаться при этом в де-



способном состоянии. То есть живым. По результатам отборочных туров была выбрана восьмерка лучших из лучших, которым и предстоит сразиться за обладание главным трофеем. У каждого из пилотов свой характер, свой флайер, своя тактика ведения гонки. Но основное — это, конечно, флайеры и их кибер-ускорители, разгоняющие машины до скорости звука. Главные характеристики этих гоночных аппаратов — тяга двигателя, общая масса, максимально возможная скорость и сила защитного экрана. Кроме того, перед гонкой флайеры получают определенное оружие — энергетические шары (черпают энергию из резерва общей энергии корабля), плазменные заряды или ракеты. (А вы как думали? Это ж наше суровое будущее...) Плюс, по желанию пилота, корабль может по-



лучить 8 мин, если можно выбрасывать во время гонки, создавая тем самым проблемы летящим сзади флайерам.

Корабль отбирает энергию от проходящей вдоль всей трассы силовой линии. Поступающая энергия распределяется между основными системами корабля — контуром стабилизации, двигателями и генератором защитного поля. Если одна из этих систем повреждена, расход энергии идет значительно быстрее. Очевидно, что самое опасное — выход из строя генератора защитного поля, когда первый же неудачный поворот или попавший в ваш флайер снаряд станет для вас последним...

Как уже говорилось, для победы необходимо одолеть

все 10 трасс и набрать наибольшее количество призовых очков, назначаемых в зависимости от ваших успехов на этапах. Принципиально важно в каждой из гонок занять по крайней мере третье место, так как иначе вас попросту не допустят к следующему этапу. Прошедшему успешно три первые трассы предоставляется возможность мчаться наперегонки с легендарным Суперкораблем. Подобные — дополнительные — гонки даются через каждые три этапа. Выигрываете все из них — вам подарят некий мистический приз (какой — увидите, не буду портить вам удовольствие).

Естественно, что помимо основного чемпионата есть еще два вида состязаний — свободная гонка (читай: тренировочная) и соревнование на время, в котором участвуют только два пилота (вы и тот, кого пожелаете)...

А теперь о техническом запросе игрушки. Минимально необходимы: 486DX2/66, 8 Мбайт памяти, 2-скоростной CD-ROM, SVGA-шная видеокарта и Win 95. Но это самый-самый min, а для нормальной игры требуется "Пентий" 100.

GM Петр Давыдов

EuroFighter 2000

Ocean

Игра предоставлена фирмой "Макет", тел.: (095)263-1639

Интересность: 100%

...Снова гляжу вниз и какой уж раз ловлю кайф: оторваться от проносящегося ландшафта можно лишь, сделав над собой усилие. Какое мне дело до назойливо бубнящих вингменов, чего-то от меня требующих?! Ну и что, что навстречу несется звено 29-х "Мигов"? Поворачиваю голову: вингмен по-прежнему болтается где-то сзади — просит разрешения на перехват. Дите малое. Ты бы лучше вниз смотрел, пеня бесчувственный! Лепота-то какая! Какой перехват, але, о чем ты, дерево?..

Расслабляюсь, солнышко печет, на небе ни облачка. И тут ощущение реальности начинает медленно исчезать. Missile Lunched!!! Кто? что? где? какого? Быстренько оцениваю ситуацию: на хвосте два гнусных русских "Мигов", напарник в панике, две ракеты в пятнадцати милях. Хорошо, Ваня, сейчас мы посмотрим кто кого. Сверяюсь с компьютером, закладывая вираж, верный Dass выпускает Chaff, стремительно заваливаюсь в пике — все, пронесло.

Но что это, их что, бояться не учили? Напарник продолжает базлат в эфир о перехвате. Если б он умел его делать, неужели ж я не позволил?! Нет, друг, ты лучше прикрывай, я уж сам как-нибудь. Парень мгновенно куда-то пропадает. Интересно, что он понимает под словом "прикрывать"? Пара виражей, и вот уже "Миг" судорожно тшится уйти от преследования. Ага, шаз-з! Выпущенный на волю Asraam делает свое дело, и я начинаю поиск второго русского "сокола".

Мерзавец, редиска, нехороший человек! Он



по мне стреляет! По мне! Стреляет! Из пулемета! Совсем наглость потерял! Ладно, сейчас сквитаемся. (Пока я гонял его дружка, русский сел мне на хвост.) Ага, мальчик, ты, верно, думаешь, что я начну нервничать? С какой это стати, если ручонка моя на рычаге катапульты?.. Ба-бах! Что такое? "Миг", обжатый пламенем, входит в штопор, а меня настигает мой напарник! Я в шоке. Когда это он научился пускать ракеты? Наверное, следил за моими высокопрофессиональными маневрами. Нет, скорее, случайность. Но все равно молодец, надо будет поинтересоваться, как его зовут...

Уф-ф... Задача выполнена, можно и кофейком побаловаться. Что? Откуда в боевом самолете кофе? А кто вам сказал, что я в самолете? Дома я у себя сижу. Сижу и мучаю замечательную игрушку EF2000.

Кто не слышал о новом многоцелевом истребителе Rafael, который наконец-то увидел свет! На славу потрудились создатели машины. И это чувствуется, даже играя в EF2000. Правда, при условии, что авторы игры (издатель Ocean и разработчики Digital Image Design и TFX Military) сумели добиться полного реализма. Что просто невозможно, ибо ни один самолет не способен еще валить пачками наши "Ми-ги". И в этом вас, кстати, быстренько убедят русские летчики, если вы возьметесь за нелегкую карьеру пилота истребителя. При этом садиться за игру в режиме Campaign рекомендуется только тем, кто любит огорчаться. Опе-

чатая вас сразу же, если не в первой, то во второй миссии.

В общем, не воображайте из себя невесту кого и беритесь за учебу. Что? Летали уже? Повторяю для малопонятливых: Rafael самолет новый, толком не облетанный, поэтому не ленитесь лишний раз совершить тренировочную посадку. Ничего, не развалитесь. Иначе... иначе вас потом ни в какой гроб не собрать. И в урну тоже...

Та же посадка, к слову сказать, легче стала. Додумались наконец в воздухе посадочный коридор изображать. Плюс SVGA-пейзаж — это что-то! Вингмены куда башковитей стали. Все хорошо, кроме одного. Скорость у игрушки, выражаясь культурно, "медленная". В VGA на 75-м "пентюхе" с 16 "мешками" — и то тормозит. Про SVGA вообще молчу. Короче говоря, хотите хорошо летать, выбрасывайте свои DX2 и DX4. "Пентий" 133, 150, 166... Намек, ясен?

GM Владимир Кочуров

D

Acclaim

Игра предоставлена Электротехническим обществом (Москва)

Интересность: 85%

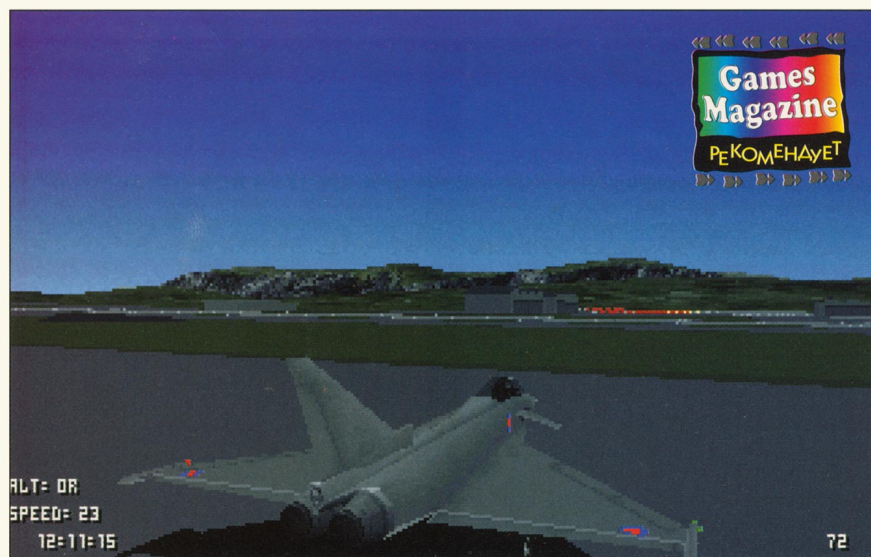
...Когда-то эта игра называлась не "D", а "D's Diner", и к PC это творение никакого отношения не имело: игрушка жила на приставке 3DO. Ну, а почему "D", а не, скажем, "A", "B" или на худой конец "Z", — я не знаю. Возможно, в английском языке просто не нашлось более достойной буквы, ведь какие замечательные слова есть на D в English'e: Death, Delirium, Darkness... И все, что называется, в масть.

Итак, что там, в D? Во-первых, мрачный замок, полный самых разных гадов, загадок и трупов. Прекрасно. Во-вторых — девица, бродящая



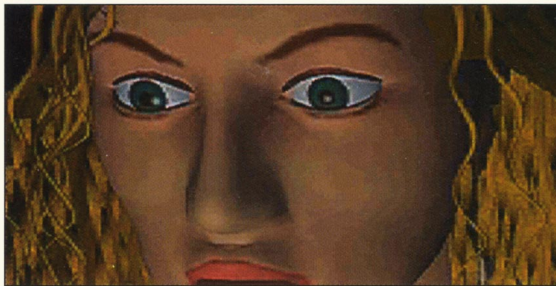
по этому самому замку и пугающаяся любой тенью. Распрекрасно! И в-третьих, мы наблюдаем главного D-гада, который состоит с героиней в самом близком родстве (это, верно, для того, чтобы в конце его было жалко убивать). В общем, мы не разочарованы, поскольку соблюдены три основных принципа любого нормально-компьютерного ужастика. Надеюсь, и вы не столь наивны, чтобы ожидать чего-то революционного. Жанр есть жанр, и из него, не предприняв чего-либо экстраординарного, не выпрыгнешь.

Впрочем, находки есть и в D: любопытен способ, с помощью которого наша героиня попадает в древний замок. Он прост, а потому почти гениален. Ведь как обычно бывает: семейная пара покупает замок и переезжает в него жить. Банально, а потому скучно. К тому же не совсем ясно, куда потом девать мальчонку, то есть мужа. Потому что третий, как водится, лишний: девушке за глаза хватает гадов, а гадам абсолютно не интересен муж. И если он вовремя не испарится, то рискует — совершенно случайно —



попасть под нежный девичий топор...

Но мы отвлечлись. Продолжаю. Один преуспевающий американский доктор, директор престижной клиники, однажды сошел с... нет, не с поезда, это примитив, парень сошел с ума. Во



всяком случае всем так показались. Иначе зачем бы он стал убивать клиентов своей больницы, а оставшихся в живых брать в заложники? Но его дочь Лора, красавица и студентка (пока, до 16 июня, не комсомолка), не поверила в безумие родителя. Вскочив в спортивное авто, она полетела к больнице, где, беспрепятственно пройдя внутрь, стала искать якобы повредившегося в уме папу. Но



папы не было, вместо него девушке попадались лишь горы трупов. Она уже было отчаялась, как вдруг за поворотом обнаружилось что-то вроде

зеркала, висящего в воздухе. Что делать? Конечно же, шагнуть вперед, навстречу неведомому. Романтика, елы-палы!

Вот так она и оказалась в замке с привидениями. Заковыристо? А вы как думали?..

Хорошо, мы в замке. Что вы намерены предпринять, оказавшись на месте девицы? Стоять чурбаном, озирайтесь, пытайтесь понять, как этот затхлый домик связан с ультрасовременной больницей? Правильно? А я вам говорю: нельзя! Категорически. Потому как время идет, течет, бежит и скоро собирается закончиться... Убедиться в этом вы можете, нажав клавишу "I" и посмотрев на вещи, которые добрые авторы выдали вам в дорогу. Например на массивные часы, неумолимо отсчитывающие игровое время. А оно таково — два часа, а ни копейки больше. Сто двадцать минут на все про все. А не успеете — что ж, с начала, батенька. И это, между прочим, нормально, такова игрушка. Какова "такова"? Такова. См. финал рецензии.

(Замечу попутно, что управление осуществляется исключительно с клавиатуры, мышка отдыхает (сказывается тяжелое приставочное прошлое), за действием вы наблюдаете "от первого лица".)

Так или иначе, даже если вы уже не стоите пнем, а, мельтеша, пытаетесь что-нибудь сделать, экономя время, то, наверняка, все равно думаете о метафизической связи "больница—замок". Вот тут-то и приходит очередь папы, который в каком-то неприличном полупрозрачном виде время от времени появляется из различных темных углов и разговаривает с вами. Обычно он вещает нечто заботливое: мол, деточка, во имя сохранения твоей жизни нужно как можно быстрее выбираться из замка (даже не пробуйте — входная дверь все равно закрыта). Но иногда светлый образ высказывает и более дельные советы, способные пролить свет на некоторые ваши вопросы. Так, почти в самом начале он заявляет, что вы находитесь в его... сознании. Это сразу все объясняет и даже предлагает вариант действий: вам необходимо залезть на самую верхотуру, чтобы оценить состояние его "крыши". И действительно, по мере прохождения игры вы поднимаетесь все выше и выше, пока не попадаете на чердак...

Ну, а игра? в чем же она заключается? Очень просто. Вы ходите по дому и решаете голово-

ломки. Рассмотрим по порядку. "Хождение по дому" реализовано довольно неплохо. В том плане, что все интерьеры выполнены весьма качественно, по всей видимости, на достойных мощных машинах. Но наш-то с вами PC отнюдь

не рабочая станция SGI, а потому, чтобы плавно воспроизвести "прогулки", пришлось пойти на некоторые уступки. Скажем, игровое поле немного меньше половины экрана вашего монитора. Мало того, даже это мелкотравчатое "окно в мир" не производит хорошего впечатления: чересстрочное изображение по качеству никак не может сравниться с нормальным. Впрочем, эти недостатки с лихвой окупаются: игра абсолютно работоспособна с двухскоростным CD-ROM'ом.

Перейдем ко второй части — загадкам. Тут надолго останавливаться нет нужды: загадки рассусоливания не любят, их надо решать. Единственное, что хотелось бы сказать: они довольно просты, и даже если вам не хватит двух часов, чтобы пройти игру с первого раза, не отчаивайтесь — не со второго, так с третьего у вас обязательно получится. Иначе и быть не может.

Наконец, о третьей составляющей игры, о любимых ужасах. Без них D был бы уже ни "D", а точно — "A" или "B". А может, и "Z". В общем, советую вам думать, прежде чем открывать дверь в незнакомую комнату или заглядывать в зеркало. Хотя... как знаете...

Помнится, чуть выше я пытался заинтриговать вас тем, что начинать эту игру несколько раз заново — нормально. Это правда, в любом случае придется проходить D снова и снова, даже если все загадки решены в лоб и с налета. Игра-интерактивная, с несколькими финалами. Выбор нужного происходит в зависимости от ваших телодвижений. Лично я лицезрел целых две концовки, но их, скорее всего, много больше.

Системные требования D таковы:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 4 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, DOS 5.0+, SVGA, звуковая карта.

СМ Алексей Бобров

WipeOut

Psygnosis

Игра предоставлена Электротехническим обществом (Москва)

Интересность: 70%

Не знаю, как у вас, а меня в последнее время не покидает впечатление, что ноги боль-



шинства новых 3D-игр растут из engine трех-четырех старых добрых игрушек, а именно DOOM, Magic Carpet и Descent. Перечисленные игры — это не только классика, это действительно революционные решения, не без успеха тиражируемые издателями так называемых клонов... Может, это и хорошо, но как же мало тогда игр-откровений и как редко они рождаются!

Так вот, игра WipeOut, появившаяся в столице в феврале-марте с.г., представляет собой некий гибрид нетленного Hi-Octane и не менее памятной игрушки Slip Stream 5000: играющий но-



сится по-над обычным асфальтовым шоссе, как в Octane, с той лишь разницей, что его гоночный аппарат не катит, а парит, как в Slip Stream.

Честно говоря, я так и не понял, нравится мне эта игра или нет. Графика — стандартная, открытий и наворотов не наблюдается; трассы — в меру неудобны; оружие довольно скучное. Единственная радость — музыка, достойный, качественный hardcore...

Как и в любых гонках, вы должны прийти к финишу первым. По возможности, конечно. То есть, если есть умение и ежели противник не мешает. Но последнего можно укоротить — с помощью ракет и прочих милитаристских гадов. Ваш арсенал растет по мере сбора специальных бонусных звездочек, разбросанных по



всей трассе ("сбор" — громко сказано, просто надо пролетать над ними). Те же звездочки (все зависит от их цвета) наделяют вас защитой и дополнительным ускорением. Сначала вы должны одолеть квалификационную трассу, после чего вас допустят до настоящих состязаний.

Летательный аппарат — некий миниатюрный космолет, умеющий летать только над трассой (зигзаг вправо или влево считается побегом...). Иногда дорога плавно переходит в крутой обрыв, "перепрыгнуть" который можно лишь в том случае, если вы набрали прежде приличную скорость. А нет — так... Не пугайтесь, Game на этом не Over: ваша машина будет подхвачена специальной "спасательной" штуковиной, которая и перенесет вас на другую сторону пропасти.

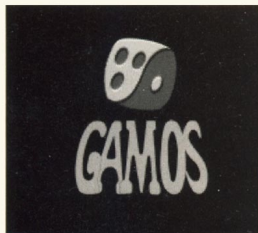
Вот в общем-то и все, поскольку другого "изюма" в WipeOut не наблюдается. "А hardcore?" — спросите вы. Возможно, отвечу я, возможно. Музыка в самом деле наандренирует кровушку, что хоть немного, но удерживает около игры. Остальное же, повторюсь, проходяще. Если бы это было в SVGA (мечта), вот тогда бы... Одним словом, и не плохо, и не хорошо. Средненько. Обыкновенно.

СМ Максим Белянин

Color Lines (да "Линии" же!), Filler, балда... Вы, конечно же, знаете, что связывает эти игры. Верно, все они созданы московской компанией "Геймос" и давным-давно известны российским пользователям. Однако, как ни странно, Gatos всерьез взялся за отечественного игромана лишь в конце прошлого года — именно тогда был издан первый геймосовский CD, названный "Gatos Gold" (сборник из двенадцати хитов), примерно в то же время в приличном ("подарочном", как принято писать в рекламных аннотациях) виде появились игрушки "Сабор" и "Змеелов". А до этого... до этого Gatos, как и большинство других российских производителей, во все глаза глядел на Запад. Что и понятно: у нас рынок только начал нарождаться, и кормиться (чтобы работать, а уж потом жить) можно было только у них...

Но худо-бедно ситуация выправляется, и сегодня руководитель "Геймоса" **Евгений СОТНИКОВ** (жаль, что он не смог принять участие в разговоре с нашими корреспондентами, отчет о котором публикуется ниже), коммерческий директор компании **Александр БОГУЦКИЙ**, художник **Игорь ИВКИН** и все-все, кто составляет ядро Gatos'a (Вадим Сытников, Павел Кабанов, Наталья Чубарова, Павел Мусатов), более всего заинтересованы в успехе на родине. А разве может быть иначе?

"Дерево должно быть правильным..."



"Магазин Игрушек": Каждый знает: Gatos прославился игрушкой Lines. Между тем, только нам известно несколько ее переделов (кстати, один из них — американский — носит то же самое название!). Строго говоря, это прямое заимствование. Как в

"Геймосе" относятся к подобным вещам?

Александр Богуцкий: Речь, вероятно, идет об играх-аналогах, когда программы разнятся только по дизайну либо имеют несколько (чаще всего незначительно) иные идеи. Действительно, таких игр — вариантов наших Lines — множество. В том числе и у нас в стране. К слову, совсем недавно к нам обратился один питерский программист: он сделал свою игрушку под Win (кажется, она называется "Мозаика") и предложил ее "Геймосу". Дизайн разработки не выдерживает никакой критики, а вот идея... она — почти геймосовская. Что здесь можно сказать?... Никаких претензий к авторам клонов нашей игры мы предъявлять не вправе. Разве только пожуричь их? Потому что запатентовать, защитить идею (в отличие от изделия или способа его производства) нельзя.

Ну, а программисту тому (он напирал на то, смотрите, мол, как моя игра похожа на вашу) мы в сотрудничестве отказали. Во-первых, повторюсь, из-за похожести основной игровой идеи, которую мы, кстати, тиражировать дальше не можем, поскольку уступили

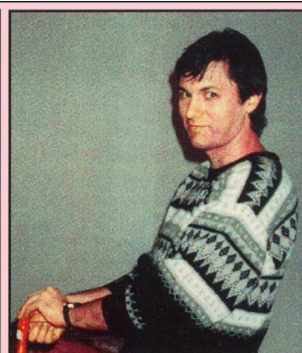
права на Lines японской фирме Namco. Во-вторых, доработка игрушки требовала больших вложений (в дизайн, музыку и т.д.), и потому мы не посчитали возможным рекомендовать ему другие компании. Скажем, "Доку" или "Никиту".

"МИ": А вас не огорчило, что упомянутая секундой назад компания "Никита" в прошлом году издала весьма похожий продукт Honey Lines (в народе — "Соты")?

А.Б.: Нет. Хотя бы потому, что ребята сделали это предельно корректно: в

заставке была приведена ссылка на наши "Линии"...

"МИ": Только что мы видели начальные эпизоды вашей новой игры, чья графика поразительно напоминает известнейший анимационный фильм "Следствие ведут Колобки" студии "Пилот". Во всяком случае там действуют те же замечательные герои, которые, судя по всему, теперь стали персонажами квеста а-ля "Гоблины". Каково название этого чуда? Кто работает над этой игрушкой? Кто ее финансирует? Когда она появится? Вопросов много,



▲ Слева направо: коммерческий директор "Геймоса" Александр Богуцкий, художник Игорь Ивкин, руководитель компании Евгений Сотников (чей зоркий дух витал во время интервью над сотрудниками Gatos и корреспондентами "МИ" и не давал первым отвлекаться от работы, а вторым — быть назойливыми).

◀ Слева от интервьюируемых — Станислав Кондратьев и Сергей Скаков.



▲ Новейший продукт "Геймоса" — выполненная под Windows милейшая трехмерная головоломка Flip-Flop. Ее бета-версия уже успела побывать на CeBit'96, где заинтересовала сразу нескольких издателей. Внимательных тестеров она нашла и в "Магазине Игрушек". Наш вывод: достойно, очень достойно! Кстати, игрушка создавалась в новой технологии — в среде разработчика GameMaker, позволяющей программировать графику игры (не рисовать, а программировать!), что, очевидно, существенно ускоряет процесс разработки продукта. Далее среда сама генерирует код, выполняющийся в той или иной операционной среде, и...

▼ А это заставка из версии Color Lines для "Мака" (представляете, "Линии" получили свою предысторию!). Красиво — нет слов.



▲ Гнусный Карбофос (проект "Вперед за Карбофосом!") опять украл слона, и Колобки со свойственной только им страстью берутся за расследование. Но сначала знаменитым сыщикам надо попасть в понесший убытки зоопарк... Как жаль, что релиз этой геймосовской игрушки, обещающей стать настоящей сенсацией (будем надеяться, не только в России), появится только под Новый год!



Новинки компании "Геймос"

потому что увиденное поразовало нас необычайно. Мы даже предположили, что игра грозит стать сенсацией...

А.Б.: В самом деле, это все те же знаменитые Колобки. И игрушка, рабочее название которой "Вперед за Карбофосом!", создается нами в тесном сотрудничестве со студией "Пилот". Главный вклад студии в этот совместный проект — художники. И, естественно, принадлежащие ей персонажи. Но уточню: все герои отрисовываются заново, и, на мой взгляд, наша графика выглядит лучше. Правда, в начале будет небольшое интро из мультфильма. Уже, кстати, оцифрованное (впрочем, это тоже не совсем оригинальная графика, поскольку мы "подняли" цветность, сделав цвета более насыщенными). Кроме того, возможно, по ходу игры будут демонстрироваться некоторые бонусные мультипликационные вставки.

К сожалению, проект, начавшийся в декабре, ведется пока исключительно силами "Геймоса". Я имею в виду его финансовую сторону. И нам приходится довольно туго, поскольку игра очень дорогостоящая. Сделать ее — неизмеримо дороже, нежели написать какую-нибудь головоломку. Так что прикладываем все силы к поискам инвестора. Может быть, на это сработает и публикация в вашем журнале?..

"МИ": Мы тоже на это надеемся.

Действительно, господа коммерсанты, любящие компьютерные игрушки, почему бы вам не поучаствовать в этом уникальном для России проекте? Только взгляните на представленные здесь скриншоты. Не правда ли, классно? В общем, сомнения в сторону! Звоните с конкретными предложениями непосредственно в "Геймос". Вот координаты компании: *тел./факс: (095) 912-6624; e-mail: bogutsky@gamos.msk.su.*

А.Б.: В игре будет порядка 15 уровней, и если не считать доковского Total Control'a, относящегося к другому жанру, это будет первая российская игрушка такого масштаба. (Скромно замечу, что и в мире-то ничего подобного нет. Разве что "Гоблины". Но у нас-то будет круче! Это понятно!) Сделать же мы ее планируем к концу года. В любом случае.

"МИ": А звук? Он будет из мультфильма?

А.Б.: А вот это еще вопрос. Теоретически возможно, что озвучиванием будут заниматься те же актеры. Но... это пока действительно лишь теория.

"МИ": Если это возможно, давайте назовем тех, кто трудится над "Колобками": автора сценария, программистов, художников...

Игорь Ивкин: Официально за все (за сценарную часть, графику, организацию работ) отвечает Олег Корастелев из "Пилота".

А.Б.: Иначе говоря, он является

менеджером проекта. Одно время, кстати, менеджером проекта был Игорь, но потом он взял самоотвод...

И.И.: Сценарий же, грубо говоря, пишется так: все кому не лень делают свои предложения, а Олег должен их собрать, обработать и отнести к Евгению Сотникову на утверждение...

"МИ": Хорошо, а кто выполняет роль "рабочих лошадок"?

А.Б.: Первая "рабочая лошадка" — это Игорь Ивкин, программирующий в среде GameMaker.

И.И.: Собственно же программистом является Вадим Сытников, пишущий инструментарий. Кто еще?... Музыкой пока никто не занимается... Помимо меня есть художник, который делает все на бумаге, это Игорь Богачев. Лена Баданова занимается заливкой — раскрашивает черно-белые фазы. Одним словом, в "Пилоте" с "Колобками" возятся три человека. Сюда поступает графика (в том или ином виде), которую я беру в работу. Вот и все...

"МИ": На ваш взгляд, что такое "играбельность" компьютерной игрушки? Скажем, применительно к подобным проектам. Как добиться максимальной игровой интересности?

И.И.: Первоначально я делал так: если мне это интересно (а я считаю себя нормальным человеком), то, наверное, это увлечет и другого. Потом, правда, меня пытались разубедить, но... но я все

равно остался при своем мнении. Судите сами. В тех же "Гоблинах" (а мы вроде бы трудились в том же жанре) есть совершенно жуткие затылки, когда стандартная человеческая логика сработать не может принципиально. Улучшает ли это играбельность? Сомневаюсь. К примеру, играющий не может догадаться, как использовать тот или иной предмет. И никогда не догадается. Приходится заниматься тупым перебором. В одной игрушке был такой эпизод: надо, чтобы упала какая-то доска, на которую затем следовало положить какие-то таблетки! В другой авторы предложили решить задачку с разжиганием камина. Для этого требовалось выйти на лестницу и сломать... перила, которые позже должны были пойти на растопку. Совершенно идиотская ситуация. А что сделал бы нормальный человек? Сломал бы стул. В крайнем случае — затопил бы камин книжкой...

Далее. Надо избавляться от избытка текста. Во-первых, много текста — это сложности с переводом...

"МИ": С переводом? Вы рассчитываете?..

И.И.: Естественно! Стоило ли браться за дело, не намереваясь покорить капиталистов?

...Во-вторых, это компьютерная игра, а не роман. Одним словом, стоит задача — максимально приблизить действие к реальности. Как мне кажется, использование предметов в игре должно быть более или менее естественным. Без натужных умозаключений. Подчеркну: с юмором, но естественным. Именно этим мы и пытаемся заниматься. Подытожи-

вая, играбельность для меня — это минимум текста, максимум действия, хорошая мультипликация и музыка.

"МИ": Чуть раньше, говоря о сценарии, вы сказали, что идеи по сюжету генерируют все кому не лень. Стало быть, сценарий до конца не прописан, и вы не скованы его жесткими рамками?

И.И.: Получается так. Возьмем сцену с отъемом у вороны монетки. Поначалу предполагалось следующее: из норки должна была вылезти мышка с кусочком сыра; на нее надо было натравить кота; мышь роняет сыр; его нужно было взять и поменять у вороны на монету. Вроде бы все просто и в русле русской литературной традиции. Но потом кто-то заметил, что плохо нынче у граждан со знанием басен Крылова, а значит, то, что ворона купится на сыр, — не очевидно... Потом мы решили и вовсе отказаться от мыши — пусть кот сразу бросается на ворону... И так далее. Скажем, вместо бегемота был сначала крокодил, от которого отказались по техническим причинам...

Наконец, сценарий мультфильма и сценарий игры — это совершенно разные вещи. Сочинять последний, как мне кажется, намного сложнее. Нам, конечно, прислали оригинальный текст "Колобков". И что? Мы его прочли, и стало ясно, что именно так делать нельзя. Как угодно, но только не так.

"МИ": Почему?

И.И.: Сценарий любого мультфильма — это прямая дорога. Все углы сглаживаются, все огрехи убираются. Здесь же все не так. Я не могу предсказать, что сделает человек, сидящий за компьютером. Однако мне надо весьма точно

спрогнозировать все его действия. Принципиально не должно быть ситуаций, когда играющий что-то предпринимает, а программа никак на это не реагирует. То есть это обязательно должно быть дерево, когда на одном уровне присутствует несколько мультфильмов-линий. Это идеальный вариант. Но и перегибать нельзя. Если ветвление очень велико, это тоже ни к чему хорошему не приводит. Вы угробите массу времени на графику, а человек в лучшем случае попробует лишь пятьдесят процентов предложенных ему возможностей. Дерево должно быть правильным...

"МИ": Выйдут у вас "Колобки". Останется куча графики. Пойдет ли она еще в дело? Это мы о самых дальних планах "Геймоса".

И.И.: Верно, графики останется море. А потому бродят такие мысли: например, использовать наработанное в жанре "пострелять—побегать". Очень актуальная тема, традиционно волнующая играющий народ. В общем, "Колобки", наверняка, потянут за собой еще несколько игрушек...

"МИ": Мы знаем, что русские "паблишеры", к каковым относитесь и вы, не любят разговоров о продажах своих игрушек и тиражах. А между тем это довольно любопытная и важная тема, которая могла бы — будь издатели откровенней — хоть каким-то образом повлиять на наличествующую вялотекущую ситуацию. Как, к примеру, продается ваш первый CD-ROM "Gamos Gold", который мы считаем просто отличным сборником? И попутно: существенно ли отличаются продажи ваших игр здесь и

Созданная в 1991 году, московская компания "Геймос" (Gamos) занята в основном разработкой развлекательного программного обеспечения. С точки зрения отечественного геймера, наиболее удачными из всех проектов "Геймоса" можно назвать игры для PC Color Lines, Filler и балда, о существовании которых знает, пожалуй, всякий, кто имеет отношение к компьютерам. Растиражированные пиратами, эти игры разошлись по стране в сотнях тысячах копий и по праву считаются золотым фондом компьютерных головоломок. Нисколько не кривя душой, можно сказать, что они — из разряда вечных.

Впрочем, не меньшей популярностью пользуются "Тетриллер" (игра-пародия на "Тетрис" Алексея Пажитнова, написанная еще до официального рождения "Геймоса") и "Змеелов". Последний, попав в 1994 году на западный рынок, произвел там подлинный фурор: о WildSnake (это "экспортное" название "Змеелова") писали почти все ведущие игровые издания, и если "Тетрис" метко назван последней диверсией советских, то "Змеелов" уж точно можно окрестить первой диверсией русских...

Партнерами "Геймоса", которые распространяют его программы в России, являются компании Lampport, "1С", TopS, SunRise, Datamini, "Юнивер", Compulink. Из западных компаньонов московской фирмы, торгующих ее "софтом" и публикующих ее игрушки, можно выделить Bullet-Proof Software, Infogrames, Scandinavian PC Systems, Namco...

1989*

Poker

Программист: Александр Потапов

Seabattle

Программист: Павел Витушкин

1990

"Тетриллер"

Автор идеи: Александр Миносьянц
Сценарист: Евгений Сотников
Программист: Николай Зезолинский
Графика: Александр Корабельников

1991

"Домино"

Дизайн, программирование: Руслан Вазетдинов



"Сабор"

Программист: Игорь Селиванов
Художник: Алексей Данилкин

Destetroyer

Совместная работа Александра Симкина, Константина Мироновича, Сергея Лапина, Юрия Петрова и Александра Плетникова.

Filler (7 Colors)

Автор идеи: Дмитрий Пашков
Программисты: Сергей Павлов, Игорь Селиванов
Художник: Александр Корабельников
Лаборант: Михаил Катунский

Игра 7 Colors, опубликованная известной французской компа-



нией Infogrames, пользовалась в Европе довольно большим успехом. Примером тому может служить 89-процентный рейтинг экспертов журнала Joystick (июнь 1991 г.).

Picker

Программист: Андрей Андриянов
Художник: Наталья Чубарова

SkyCat

Совместная работа Александра Симкина, Константина Мироновича, Сергея Лапина, Юрия Петрова и Александра Плетникова.

1992



"Ветка"

Автор идеи: Алексей Лысоговор
Дизайнер: Евгений Сотников
Программист: Дмитрий Папичев
Художник: Наталья Чубарова
Композитор: Дарья Спиридонова

"Змеелов" (WildSnake)

Автор идеи и модели: Алексей Лысоговор
Сценарист: Евгений Сотников
Программист: Михаил Козлов
Графика: группа "Аником", Геннадий Денисов
Звук: Константин Миронович
Редактор-консультант: Александра Марьяна

Игра "Змеелов" (известная на Западе как WildSnake), лицензированная у компании "Геймос" американским издательством Bullet-Proof Software и адаптированная для Super Nintendo, получила отменную прессу и, естественно, уйму во-



на Западе?

А.Б.: Я считаю, что он продается очень неплохо. Несмотря на то, что большинство тамошних игрушек написано до 1993 года...

"МИ": Сейчас вообще пошла мода на сборники старых добрых вещей. Вспомним "Белые метки", пользующиеся ошеломляющим успехом пиратские коллекции...

А.Б.: Да, это так, и в этом, как мне кажется, причина успеха нашего "компакта". Плюс — сборник, конечно же, тянет Lines, иметь которую в лицензионном варианте, наверное, даже престижно (у всех ворованная, а у меня — нет. Это ли не предмет для гордости?). Изначальный тираж сборника уже продан, поэтому в течение ближайших недель мы будем его допечатывать. Ну, а первые продажи "Gamos Gold" придутся на конец декабря прошлого года.

При всем том, учтите, что диск продается сам по себе, в розницу, через нашу дистрибьюторскую сеть; насколько я знаю, к "железу" его не прикладывают. Цена CD — 20 долларов. Один из основных продавцов "Gamos Gold" — компания "Амбер", довольно успешно пробуящая себя и как издатель, и как дистрибьютор.

Что же касается реализации игр "Геймоса" на Западе, замечу, что цифры различаются радикально. И в какую сторону перевес — вы понимаете. Но ситуация очень динамично меняется: отечественный рынок растет не по дням, а по часам.

"МИ": Подвергаются ли ваши игры, попав "за бугор", адаптации под другие

платформы? Или формат PC незыблем?

А.Б.: Нет, некоторый опыт на сей счет у нас имеется: так, "Змеелов" (в американском варианте WildSnake) выходил на Super Nintendo. Но делали все это американцы. Мы продали им идею, они ее реализовали для упомянутой платформы, оставив "Геймосу" права на IBM PC-версию на Россию и Западную Европу.

Чуть иначе с Lines: мы делаем для них версию под Windows (по их, кстати, сценарию), затем выйдет Mac-вариант, а потом... В общем, поживем — увидим.

"МИ": А вот кем ощущает себя Gamos? Вернее даже так: кем бы он хотел быть — чистым разработчиком или издателем? А может, одновременно и тем, и другим? Кстати, предыдущий наш собеседник, Анатолий Константинович Шевчук из "Доки", высказался на сей счет примерно так: и рады бы заниматься только разработкой, да у нас в России это пока не получается — нет еще своих "паблишеров"...

А.Б.: И мы, скорее всего, тоже видим себя едиными в двух лицах: и производство, и продажа. Такова специфика нашего рынка. А потом, что еще важно: имея некоторый дефицит средств на раскрутку нового производства, мы вынуждены, чтобы не отпустить рынок, выбрасывать на него новые продукты. Это с одной стороны. А с другой — чаще всего бывает так, что новые игры по тем или иным причинам задерживаются. Поэтому мы вынуждены допечатывать старые, давать новую жизнь давним программам, если, конечно, они того стоят. Именно так было у нас с той же игрушкой "Сабор".

"МИ": Как вы относитесь к другим отечественным разработчикам: как к соперникам или как к партнерам, коллегам, делающим одно с "Геймосом" дело?

А.Б.: Скорее, как к партнерам.

"МИ": А кто для вас более значим?

А.Б.: Если говорить о личных отношениях, то "Никита". Я не могу сказать, что эта компания производит какие-то сверхпродукты, но я понимаю их проблемы: как и у всякой "софтверной" фирмы, у них есть определенные денежные трудности, они не могут позволить себе большой проект...

"МИ": "Геймос" специализируется на логических играх. А в какие игры играют его сотрудники? Например, что любите вы, Александр?

А.Б.: Наверное, я патриот, потому что больше всего играл в Lines. И еще, быть может, в "Поле чудес". Из западных игрушек мне нравится Suberia, "Звездные войны". Драк не люблю. Хотя часть наших ребят с удовольствием балуется в Mortal Kombat. Вообще говоря, вкусы у всех разные: одни, как уже сказано, предпочитают драки, другие — симуляторы, третьи любят стратегии — скажем, WarCraft.

"МИ": А в сети у вас во что играют?

А.Б.: В DOOM II, в последнее время — в Duke Nukem 3D. Но, вообще говоря, из-за отсутствия времени особой игровой активности в сети не наблюдается...

Сотрудников "Геймоса" отрывали от очень важной работы (вспомните еще раз "Колобков"!)

Максим БЕЛЯНИН и Александр ЕЖИН.

сторгов игроманов всего мира:

"Мы любим WildSnake" (Game Player's Magazine, март 1994 г.);
 "Y Bullet-Proof на подходе несколько взрывных игр-головоломок, среди которых WildSnake..." (Electronic Games, март 1991 г.);
 "Эта игра выглядит замечательно..." (Game Pro Magazine, апрель 1994 г.);
 "Лучшей игрой-головоломкой года станет, скорее всего, WildSnake..." (Computer Entertainment News, март 1994 г.);
 "WildSnake от Bullet-Proof Software, похоже, станет лучшей action puzzle game последних лет" (Nintendo Power Magazine, март 1994 г.).

Добавим к этому вороху цитат, что, по мнению экспертов авторитетного журнала Game Player's Magazine, "Змеелов" достоин 93-процентного рейтинга (при этом заметим, что подобной или более высокой оценкой в первой половине 1994-го отмечено всего 15 игрушек — 15 из 160 с лишним, появившихся на рынке США!).

Snakebattle



1992, 1995, версия 2.2
 Автор идеи и дизайнер: Евгений Сотников
 Программист: Виктор Лютый
 Художники: Сергей Белов, Геннадий Денисов
 Звук: Константин Миронович

1993

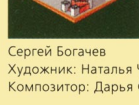


Балда
 Сценарист: Евгений Сотников
 Программисты: Теймураз Хохоба, Вадим Кадыров
 Графика: группа "Анимом"
 Композитор: Дарья Спиридонова
 Редактор: Александра Марьина



Уголки

Программист: Олег Демин
 Графика: Игорь Ивкин, Геннадий Денисов



Kallah

Программист:

Life

Программист: Владимир Крылов
 Дизайнер: Евгений Сотников
 Художник: Наталья Чубарова
 Композитор: Дарья Спиридонова
 Редактор: Александра Марьина

Lines (Color Lines)

Автор идеи, дизайнер, программист: Олег Демин



Художники: Игорь Ивкин, Геннадий Денисов
 Согласно опросам журнала "Мир ПК", проведенным в 1994 году на выставках Windows/Евро и SoftTool (см. номер за февраль 1995-го), Color Lines вошла в десятку самых популярных компьютерных игр. Другой

ML ("Магнитный лабиринт")

Директор проекта: Владимир Денисов
 Программист: Геннадий Тарасенко
 Дизайнер: Яков Петрин
 Звук: Сергей Чузников



Regatta

Автор идеи: Вадим Сытников
 Звук: Дарья Спиридонова, Вадим Чумаков, Сергей Гончар
 В июне 1993 года разработки "Геймоса" участвовали в конкурсе "Борланд-контекст", где игра

"Regatta" заняла первое место.

TankDestroyer

Программист: Андрей Киряев
 Музыка и звук: Сергей Чузников, Сергей Матушкин
 Дизайнеры: Василий Ефименко, Яков Петрин, Юрий Галепин



1994

"Девятка"

Программист: Олег Демин
 Графика: Игорь Ивкин, Олег Демин



1995

Flip-Flop (Windows)



Программист: Вадим Сытников
 Дизайнер: Евгений Сотников
 Звук: Николай Стукалин
 Графика: Игорь Ивкин, Сергей Скаков, Наталья Чубарова

* Игры 1989 и 1990 годов созданы программистами, составившими затем костяк "Геймоса".

Игрография
 компании "Геймос"

Примите наши сердечные поздравления, дорогие думеры и ламеры! Так сказать, *Congratulations & Celebrations!* Чем? С праздником, конечно, с праздником Созидания, как мы это формулируем. Ибо на истосковавшуюся по игровому инструментарию российскую землю вот-вот упадет замечательный программный продукт **"Klik and Play"** (буквально: "Ткни и играй"), сработанный английской компанией *Europress Software* и готовящийся к локализации в отечественной фирме "Дока".

Klik'em all!



Игровой мир полон кошмарных проблем (сами знаете, не мне вам об этом говорить). И одной из самых ужасных задач является невозможность играть в игру-

Идеал. В этом нет вины всяких там Джонов Ромеро да Сидов Мейеров: создавая свои замечательные творения, они просто не в состоянии учесть все вкусы. Оттого, играя даже в самую раскрепасную игру, нет-нет, да и захочется, побродив вволю по каким-нибудь дворцам и подземельям, отредактировать все это, к чертовой бабушке, потому что надоело и не соответствует собственным интимным потребностям. А иногда возникает и вовсе необъяснимое желание взять и создать что-то свое, отвечающее самым затаенным желаниям и мечтам. И нет от него никакого спасу.

Да вот беда, хочется-то хочется, но не может. Не может, и все тут! Потому как все эти достопримечательные, но раздражающие игры написаны на каком-нибудь завалящем Си и вдобавок тщательно откомпилированы — пойдя разберись, где концы с началом сходятся. А самому на "Сях" писать толком не умеется (я вот, к примеру, дальше Ассемблера так и не продвинулся, ума — палата, а все равно мало). Вот и ходит дитятко неприкаянное и всеми обиженное, шукает себе игрушку, максимально приближенную к сокровенному идеалу.

К чему все это? А к тому, что теперь, судари мои, все эти проблемы в далеком прошлом. Потому что **Klik'em all**, то есть, простите, **Klik & Play**. Ткни и играй, если по-русски. Пакет тонкой аглицкой работы от издательства *Europress Software*, завоевавший в забугорье уйму хорошей прессы и всяческих наград, добрался наконец и до нас. Спасибо зеленоградской компании "Дока", что в данный момент

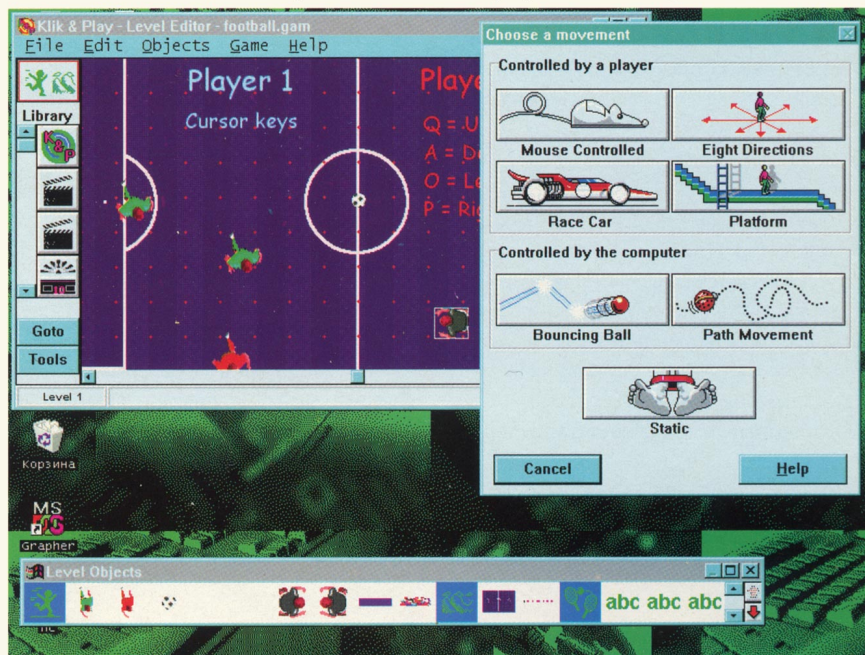
занята его локализацией. Авторами же программы являются два, по-видимому, очень веселых туманноальбионца *F. Lionet* и *Y. Lamougeux* (как по-нашему зовутся, не ведаю).

Итак, возникает вопрос: что этот, с позволения сказать, овощ умеет делать? Ответ банален до ужаса: он умеет делать... игры! "Эка невидаль, — пробурчит убежденный седидами

поклонник стратегий, в прошлом младший научный сотрудник и большой поклонник фирмы Apple, — да подобные вещи были на родном "Make" еще в тысячу девятьсот затертом году". Абсолютно с вами, сэр, согласен, если бы не два "но". Во-первых, эта разработка не имеет никакого отношения к платформе "Что не зым, то понакусываю", а создана для родимого, обиженного графикой писюка. А во-вторых, работать K&P может на самой завалящей 386-й машине с 4 "мегами" оперативной

стороны прицела": "Тогда кому это надо?!" Надо, дети, надо. Двухмерные игры, по моему скудному разумению, вечны, и тому пример, о котором расскажу вам чуть ниже.

Продолжим. Как мне кажется, одно из самых главных достоинств пакета — это то, что он предельно прост в работе. Так, для создания любого двухмерного опуса "Имени себя, любимого" вам не потребуется ничего, кроме мышки. Или touchpad'a с treckball'ом, если ваша рабочая машина зовется "ноутбук". И элементарного знания



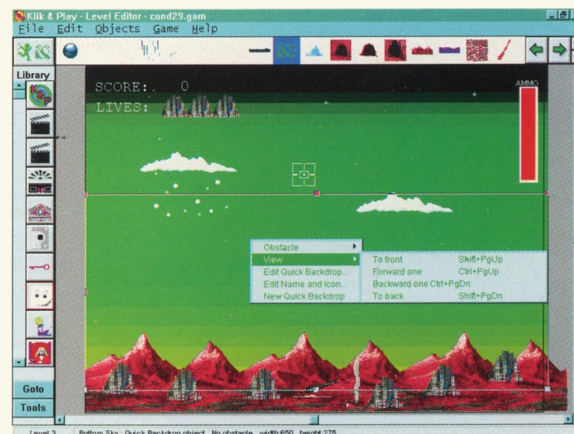
памяти — то есть там, где более-менее сносно будет идти Windows 3.1. При желании пакет можно запустить и под Windows 95 (по крайней мере коробка, доставшаяся нам, была "Windows 95 ready").

Были бы возможности, вернее, лишние мегабайты "оперативки" (для самой "Винды"), и все будет просто летать...

Единственная проблема — **Klik & Play** не поможет вам при создании сложных трехмерных игр (слышите, поклонники *Quake*, *Pray* и *Into the Shadows*? это не про вас). Зато плоскую игру, скажем, какие-нибудь картишки или "угадайку" по типу ярмольниковского Л-клуба, — легко. И вновь я слышу голоса "из-за той

английского, поскольку интерфейс "Дока" локализовывать не будет, он, как говорится, интуитивно понятен (но толстенное руководство переведет, не волнуйтесь).

А теперь о том, как в этом самом **Klik and**



Klik & Play

gamepack

Плату творить. На самом деле, это проще пареной репы: по некоторым данным, дети дошкольного возраста (правда, они наверное были вундеркиндами) после получасового тыкания в монитор сами, без посторонней помощи, начинали создавать свои маленькие шедевры. И так, сначала надо выбрать подложку (или background) для всего уровня. Структура программы такова, что будущая игра должна быть разбита на уровни, в каждом из которых что-то да происходит. Выбор и назначение на место (равно как и выбор остальных объектов)



происходит следующим образом: вы кликаете в меню на нужном разделе, из коего выбираете пиктограмму понравившейся подложки, "иконка" хватается и стандартным drag & drop'ом тащится на рабочее поле. Там она мгновенно разворачивается во всю свою красоту, и, бегая за мышкой, позволяет видеть, где будет на самом деле располагаться и как при этом будет смотреться. Отпустил мышку — она и "примерзла".

После выбора подложки (выбор, кстати, очень и очень велик) имеет смысл обставить интерьер различного рода домиками, деревцами, кустиками и тому подобным. Кроме того, неплохо было бы поднапустить облачков, монстриков и метеорчиков, дабы напрочь изжить возможную скуку, и сопроводить все это безобразие соответствующими звуками, благо и их тоже хоть отбавляй (701 штука wav'ов плюс 21 "мидишник"). К слову сказать, любой объект в любой момент можно заменить. И немного подредактировать, на свой вкус. Сам игровой объект представляет собой часть библиотеки, а потому над ним можно производить какие угодно действия: скажем, задавать перемещения и звуки при столкновении.

Затем было бы логично выбрать главного героя (но можно и двух), которого, как и подложку, можно крутить так и сяк: вы вольны заставить его носиться подобно броуновской частице или перемещаться в пространстве по мановению курсора. После чего наступает счастливое время запуска игры, которая тут же обнаружит все столкновения и предложит вам как-то на них отреагировать. Реагируем. Потом переходим к следующему уровню (к старому можно в любой момент вернуться), и так до потери сознания (или до полного удовлетворения собственных игровых потребностей). Все — дело закрыто, игра создана. Заметьте еще раз и умилитесь:

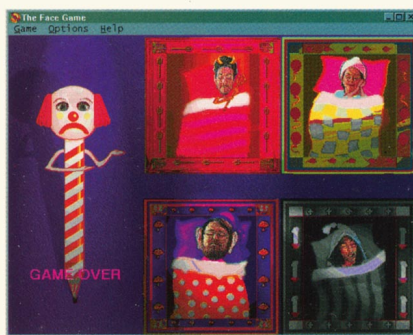
одной лишь мышкой, безо всяких там программистских примочек.

Удобно? Да. Просто? Еще как.

Все это — существование и, возможно, победное шествие Klik and Play по российской компьютерной терре — тем более актуально, что буквально за пару дней до появления в редакции пакета к нам пришло письмо от двух замечательных 15-летних молодцов Димы Рудкевича и Артема Гарипова из города Димитровграда, кои собственноручно вступили на тернистый программный путь. Ребятки повели нас

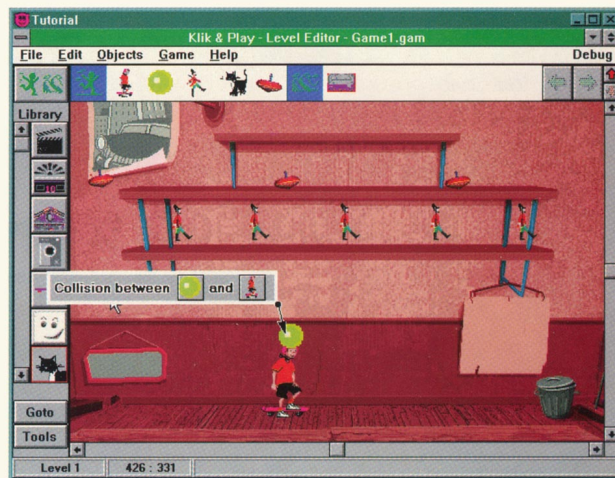
о своих неудачах и победах и, чтобы не быть голословными, приложили к посланию дискетку со своими первыми опытами под Windows. Опыты эти называются так: Morbo, "Не ждали" и Bomber (другое название "Мститель По-2"). Первая игрушка — любимый всем прогрессивным человечеством сетевой "Морской бой"; вторая является совершенно умопомрачительной сетевой (можно, правда, и соло) космостратегией; третья переносит нас в мрачные времена третьей мировой войны, когда у России из всего наличного населения и оружия останутся лишь испытанный самолетик "По-2" да вы, ваше благородие.

Повторю: программировал все это господин Дима Рудкевич, а рисовал товарищ Тема Гаринов. И, надо сказать, первый неплохо программировал, а второй неплохо рисовал. Только... только я все о том же: имей мальчишки рецензируемый здесь пакет, все могло быть куда как симпатичней. Изящней стала бы графика. Да и процесс



наверняка ускорился бы (подозреваю, что игры создавались не один день). Ну, а выглядело бы это примерно так: Дима стоял бы в сторонке и давал мудрые советы. А Артем просто водил бы в задумчивости мышкой по подмышнику, задавая движения персонажам да редактируя пейзажи. Быстро, весело и красиво. К тому же игры получили бы "озвучку"... Разумеется, использование Klik and Play делает творцов как бы ремесленниками, что, безусловно, не может вдохновлять истинно артистичные натуры, но для поддержания товарного вида гораздо лучше красивое ремесло, нежели "наколенное" творчество. Кроме того, одно другому никак не мешает.

Что можно сказать на прощание? Вы поняли, с помощью Klik & Play ни Duke Nukem 3D, ни Wing Commander IV не напишешь. Зато при желании (а еще при



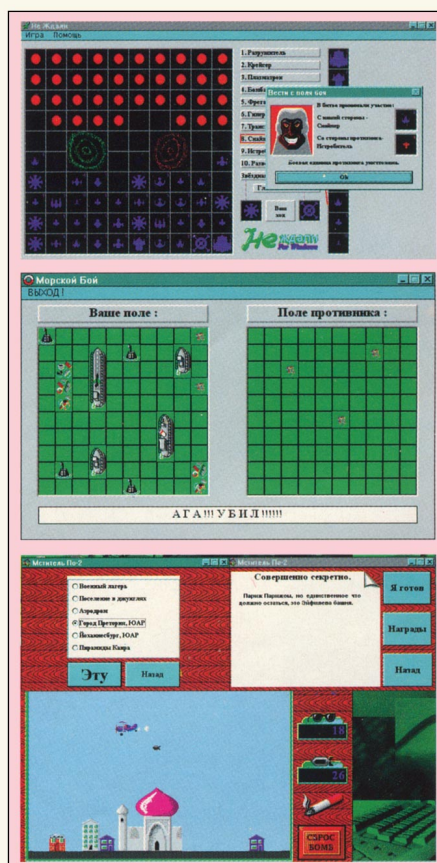
наличии умелых программистов и художников, которые, впрочем, будут пользоваться другими инструментами; но Europress Software на них и не рассчитывала) можно сотворить что-нибудь вроде старого доброго Prince of Persia. А это немало. (Не забыли — была такая игрушка, одной из лучших когда-то считалась?) Т&И ("Ткни и Играй"), вообще говоря, можно отнести к познавательно-развлекательному "софту". Но, в отличие от последнего, использование мышки в Klik and Play не сопровождается пустой тратой времени.

Засим прощаюсь. Читайте журнал дальше (он большой и вкусный), а я пойду дорисовывать Klik & Play'ем собственную RPG. "The Adventures of John Romero in Games Magazine" называется.

Удачи вам.

— Антон Серафимович

РЕЙТИНГ
Games Magazine
87%
Klik & Play
Системные требования пакета:
386+, Windows 3.1+ (только не NT), 4 Мбайт RAM, CD-ROM, VGA, мышь, звуковая карта.



© Дима Рудкевич и Тема Гаринов
(славный город Димитровград)

С новейшим мультимедиа-курсом иностранных языков **LinguaMatch Professional** от компании "Дока", официальное представление которого должно состояться в мае нынешнего года, у вас есть реальный шанс стать... полиглотом. Хотя бы чуть-чуть. В пределах ваших каникулярно-туристическо-деловых интересов.

Мечта полиглота



“А вот мультимедиа кому, мультимедиа! Свежесделаную!” — кричат наперебой производители компьютерных продуктов. И в самом деле, мультимедиа нынче везде: в игрушках, деловых пакетах, энциклопедиях... Но, наверное, едва ли не идеальным местом применения мультимедиа стали программы обучения, в частности иностранным языкам. Если вы еще помните свои школьные годы (наверняка, для большинства наших читателей эти счастливые времена еще продолжаются), то, скорее всего, не забыли и те учебники, по которым вам приходилось штудировать какой-нибудь ужасный “дойч”. Насколько все упростилось бы и стало приятней, если бы вы могли пользоваться новыми технологиями обучения!

По данным исследований, проведенных пару лет назад базирующимся в Голландии институтом “Евролингвист”, большинство людей запоминает 5% услышанного и 20% увиденного. Одновременное использование аудио- и видеoinформации повышает запоминаемость до 40-50%. В то же время применение компьютерной мультимедийной технологии, объединяющей аудио-, видео- и текстовый материал и позволяющей свободно им манипулировать, а также использовать встроенные тесты и упражнения, поднимает уровень усвоения до 80%. Один из примеров подобного подхода к обучению — курс LinguaMatch Pro, начало которому было положено с выходом в прошлом году LinguaMatch CD-ROM Lite.

Новый курс, созданный компанией “Дока”, действительно в своем роде уникален. Достаточно взглянуть на список тех языков, которые он “преполагает”: британский английский, американский английский, французский, немецкий, итальянский, испанский, латиноамериканский испанский и даже... русский. Причем, заниматься можно, переходя с одного языка на

любой другой. Другими словами, если вы знаете английский и хотите изучать испанский, то просто устанавливаете в качестве исходного языка английский, а испанский в качестве того, который намерены прилежно (или не очень) “шлифовать”. Возможны любые

комбинации. Даже, например, с русского на русский, хотя это было бы по меньшей мере странным занятием. Если же вы являетесь обладателем уникальной памяти (не компьютерной, а той, что суть серое вещество), способной “переваривать” уйму разнородной информации, и еще в раннем детстве могли одновременно читать БСЭ, смотреть мультики и писать реферат на тему “Разведение красных калифорний-

терного разговорника. Словарь курса содержит более 2000 слов и 1200 фраз, охватывающих наиболее употребимые в повседневной жизни темы.

Все обучение построено вокруг визуальной информации или, проще говоря, картинок, выполненных в легко узнаваемой фирменной доковской графике (художники Алексей Силаев и Эрик Алексеев; первый из них рисовал большинство игрушек “Доки”). Каждая



ских червей в условиях детского сада номер 8”, то можете обучаться всем языкам разом! Почему бы и нет?

Но преувеличивать возможности курса, конечно же, не следует. Он по определению не предназначен для глубокого и всестороннего постижения всех перечисленных языков, их грамматики, лексики и т.п. Основная идея

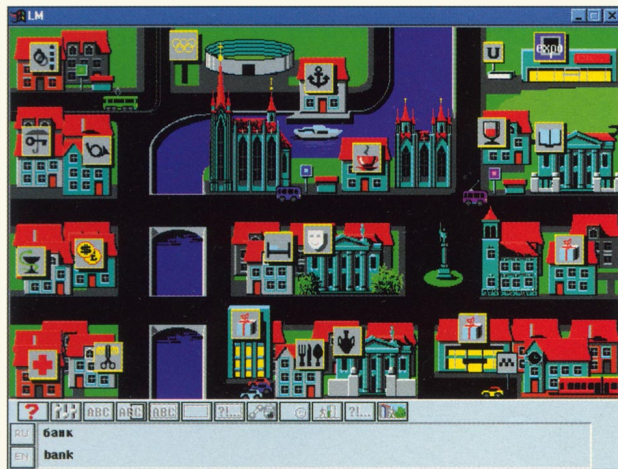
LinguaMatch Pro, переданная ему предшественником курсом Lite, состоит в приобретении базового словарного запаса и навыков бытового общения на этих языках. То есть он представляет из себя что-то вроде мультимедийного компью-

картинка — это какая-то ситуация, какой-то интерьер: например офис, заполненный людьми, или городская улица, сияющая витринами магазинов, парадными подъездами банков и иных “капиталистических” контор. Чтобы посмотреть (и послушать!), как, к примеру, называется банк на выбранном вами языке, достаточно просто шелкнуть



на его изображении указателем мыши. Тут же, если вы вдруг захотите узнать, как это звучит на иных языках, с которыми “знаком” программа, можно просто просмотреть их все подряд, нажимая на соответствующую кнопку. Это ли не мечта будущего полиглота?

Можно углубиться в выбранную тему, переходя от экрана к экрану по контекстной цепочке. Скажем, программа позволяет “войти” с улицы в отель, затем, “побеседовав” с администратором, “подняться” в номер, “пройти” в



спальню, а из нее в ванную (только что помыться нельзя! все-таки не виртуальная реальность). Такое путешествие может оказаться увлекательным само по себе: автор этих строк, например, долго изучал содержимое полок гостиничного бара — уж очень любопытно.

Второй принципиально важной составляющей курса являются его словари. Их несколько — общий, экранный, специальный и диалоговый.

В общем словаре собрана вся лексика курса: слово на языке изучающего и перевод на изучаемый. Чтобы посмотреть, где это слово встречается, надо на него нажать, и программа покажет ту картинку, откуда оно взято.

Экранный словарь содержит слова только из текущего экрана. Специальный словарь включает те понятия, для которых невозможны визуальные представления: действия, цвета, образы, направления, общие фразы и т.п.

Некоторые объекты и люди на экране связаны с определенными диалогами. Если, например, указать на продавца в магазине, то программа продемонстрирует те фразы, которые он говорит, беседуя с покупателем. Это и есть диалоговый словарь. А может, вы хотите знать, как лучше всего знакомиться с итальянскими или французскими девушками? Есть и это! Ну, а постигнув сию науку, вы можете тут же проверить себя: нажав на соответствующую кнопку, можно попытаться выполнить упражнение на запоминание фраз. Программа предложит вам вставить в некоторое предложение из тех, что вы только что

видели, пропущенное слово.

Вообще говоря, упражнениями на усвоение лексики оснащены все словари курса. Но этого мало! В отличие от программы-предшественницы Lite, LinguaMatch Pro заботится и о вашем произношении: вы можете контролировать свой прононс, наговаривая слова в микрофон (настоятельно советуем приобрести сию штуковину — 10 долларов, а сколько пользы). Затем вы воспроизводите свои опыты, сравнивая произношение с эталонным дикторским.

Допустим, вы уже изучили какую-нибудь тему, но на этом курс не заканчивается. Далее, для закрепления материала, можно поиграть с LinguaMatch Pro в игры, чем-то похожие на “Поле чудес”: программа произносит слово, а вы должны собрать его из разбросанных в произвольном порядке букв или показать на картинке, чему оно соответствует. Вариантов довольно много.

Самой высокой оценки заслуживает интерфейс программы. Все управление, все действия осуществляются с помощью мышки (даже в упражнениях). Картинки забавны и красочны, все персонажи немного шаржированы, что априори создает хорошее настроение. Качествен-



ная система подсказки реализована на пяти основных языках (впечатляет, не правда ли?) и содержит всю необходимую для работы информацию.

Не забыты и просто приятные мелочи. Например, программа спросит ваше имя



и дату рождения — дабы потом... поздравлять вас, сопровождая спич забавным мультиком (если вы запустите ее в свой “день варенья”).

Кстати, это первый из всех компьютерных языковых курсов, с которыми я сталкивался (а видел я их довольно много), где состав и объем словарной базы одобрен и подтвержден специальными сертификатами ведущих языковых центров мира. (Знаю не понаслышке, что предыдущий доковский курс с успехом продавался не только в России, но и в ряде других стран: в Англии, Германии, Австрии, Швейцарии, Словении. Смею надеяться, что та же приятная участь ждет и LinguaMatch Pro.) Принципиально важно, что вся звуковая информация записана с привлечением реальных носителей языков, поэтому за произношение можно не беспокоиться.

В общем, на мой взгляд, курс LinguaMatch Pro является весьма и весьма достойным продуктом. Вполне возможно, это даже лучшее, что есть сегодня в России из программ данного класса. Но повторюсь: он, конечно, не сможет заменить собой специальные углубленные курсы изучения всех упоминавшихся здесь языков. Однако такая задача перед ним и не ставится. Зато, например, если вы собрались “прошвырнуться по европам” — в отпуск, на каникулы, в командировку, на соревнования по автостопу, — более удачного способа быстро приобрести навыки общения на основных языках Старого света трудно придумать.

— Алексей Сапков

РЕЙТИНГ
Games Magazine

90%

LinguaMatch Pro

Системные требования:
386DX/40, 4 Мбайт RAM, SVGA, мышь, CD-ROM, звуковая карта, совместимая с Sound Blaster или Windows Sound System, микрофон и собственно Windows 3.1+.

LinguaMatch Professional: что нового?

1. Новое “лицо” программы: изменена заставка, графика экранов выполнена в 256 цветах.
2. Пять новых упражнений, в том числе для работы со специальными словарями и словарями диалогов, предназначенных в основном для распознавания иноязычной речи на слух.
3. Функция записи и проигрывания голоса пользователя последовательно с голосом диктора, что позволяет совершенствовать произношение, работая со всеми словарями программы.
4. Новая иерархическая система отчетов о выполнении упражнений с возможностью их распечатки.
5. Новый алгоритм компрессии звука (разработка “Доки”) и новая структура базы данных позволили иметь два дикторских голоса (мужской и женский, с возможностью выбора).
6. Новая система меню настроек, иное расположение кнопок в главном меню, иная конфигурация словарных окон.
7. Функция “пролистывания” словаря по алфавиту.
8. Голосовые сообщения и комментарии при выполнении упражнений.

Наконец-то замечательный Rayman, до этого покоривший Jaguar и уже начавший пускать корни на PC, добрался и до Sony PlayStation...

Волшебное путешествие



За высокими лесами, за широкими полями, среди скалистых гор, у самого синего моря раскинулась Волшебная Страна. И жил-был в той стране удалой молодец Рэймэн (Rayman) свет Протунувич. И все было бы у парнишки хорошо, не знал бы он горя, играл бы на своем "Силиконе" в DOOM 3 и читал справочник "Футбол-Хоккей", если б не беда лютая, беда страшная, которая приключилась в ту пору в Волшебной Стране.

Напал на нее сам король тьмы, повелитель ночи мистер Тьма (Mr. Dark). Поверг он в бесчестном бою фею леса, защитницу тех мест добрую волшебницу



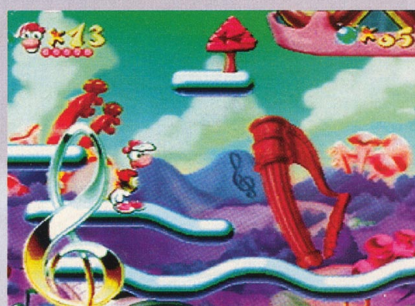
Белитису, взял в полон магический камень Протун, от которого все сущее в той стороне происходило и на силе которого все держалось, а слуг его, малюток Электрунов (Electroons), заточил в клетки железные, раскидал по всей Волшебной Стране в места недоступные и приставил надзирать за ними злобных Антигунов (Antitouns). А все доли и горы заполонил душегуб Тьма зверями мерзкими,

уродами гадкими. И чинили твари эти всякие бесчинства и беды, и не было с ними никакого сладу.

Разбежались тут гонцы Протунуны по всей Волшебной Стране, разехались в поисках добрых молодцев, удалцов-богатырей. А герой наш в то время в гамаке полеживал, на солнышке нежился, в ус не дул, да ворон считал. Но едва слышав призыв к битве ратной, вскочил и в чем был помчался воевать супостата.

Долго ли он шел, коротко ли, да забрел в лес сказочный. Кругом цветы чудесные произрастают, птахи райские порхают, камни волшебные переливаются, да журчат ключи прохладные...

Вот так начинается игра Rayman — красивая детская сказка, полная лесов дремучих да чащ непроходимых. Рэймэн — дивный, феерический герой, похожий на муми-тролля из одноименной страны Муми-троллии, храбрый и немного трусливый, добродушный и беспощадный к врагам рейха... то есть его волшебной страны. Короче, спаситель, надежда и опора. Великолепная графика, достойная долгого и продолжительного восхищения (все встают, звучит "Славься, страна Муми-Троллия!" композитора Шаинского); неописуемо сказочная и прекрасная музыка, наполненная одновременно магией, весельем и тревогой (впрочем, наверное, это у нас такие уши); наконец, куча друзей, которые что есть силы помогают Рэймэну, и не меньшее количество глупых, а порой просто забавных обитателей леса, заколдованных недружелюбным мистером Тьма и что есть силы мешающих герою совершать



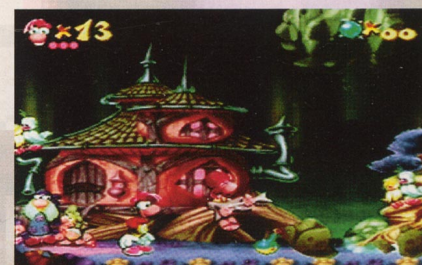
его каждодневные подвиги во имя. И все это восхитительный Rayman!

Задача играющего заключается в том, чтобы расколдовать всех жителей этой сказочной страны, освободить бедняжек Протунунов и вернуть волшебный камень



Протун на свое место, в Рэйлэнд. А потом лечь удобненько в гамаке и, попивая сок из волшебных ягод, ждать нового фантастического приключения... Возможно, это будет... Rayman 2!

— Дмитрий Яковлев, V.I.P.



UbiSoft

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

96%

Rayman

Таких не берут в космонавты!

Мечтали ль вы о бесконечных просторах Вселенной? Ну так, чтобы бороздить эти самые просторы, отстреливая космическую нечисть, героически сражаясь, на свой страх и риск ввязываясь в сложнейшие авантюры? Не сомневаемся, мечтали. Потом вы, возможно, стали старше и поняли, что в реальной жизни вам это никогда не обломится (тем паче, что, заглянув как то в Центр подготовки космонавтов, получили от его начальства ценный совет отдохнуть и подлечиться)...

А потом вы узнали, что есть такая штука, как компьютерные игры, в которых возможно все, и вы, не слезая с дивана, без малейшего риска для здоровья, бросились бороздить и героически ввязываться. Так было дело?



Что ж, тогда Starblade — не для вас. Тут свободный полет и мужественный авантюризм не приветствуются. *Это игра для тех, кого в космонавты не берут.* То есть игрушка рассчитана на куда как более широкую аудиторию (тех, кого не берут, понимаешь ли, побольше будет). К тому же весьма и весьма однокнопочная. В прямом смысле. Мышь в нее играть гораздо сподручнее. Хотя и джойстиком тоже и вполне. Благо, кнопок на Sony PlayStation'овском джойстике много, и тот факт, что использовать нужно лишь две ("стрелочки" не в счет), в определенном смысле радует сердце. Не даром эта игрушка пользовалась особой любовью яп-понских подростков лет эдак десять назад, когда жила на игровых автоматах (кстати, я тут достойную вывеску видел: "Игровые АППАРАТЫ". Теперь только так писать и будем).

Так вот, по этим самым АППАРАТАМ яп-понцы жутко ностальгируют, испытывают, понимают, жалость всеми струнами души. Именно поэтому в Starblade предусмотрено два варианта игры: с текстурированной графикой и без оной. Но вы не пугайтесь, увидев

предложение произвести сей выбор, — разницы почти никакой. То есть тектурированные противники смотрятся, конечно, симпатичней, но в остальном — нуль различий. Учитывая, что этот выбор — единственное распутие во всей игрушке, и вам не светит ни ввести пароль, ни поменять управление, ни что-то настроить, — дело, право же, приобретает садомазохистский оттенок.

Итак, вас все-таки не взяли в космонавты. Поэтому теперь вы стрелок на одном небольшом корабле из здоровой эскадры. Причем, судя по всему, пилот и штурман там имеются и прекрасно справляются со своим делом без вас. А ваша задача — наводить курсор на врага и нажимать на спусковой крючок. Убив много-много плохих дядек, вы станете до ужаса крутым, и вас начнут уважать (и может, когда-нибудь все же возьмут в космонавты). А пилот и штурман будут себе



спокойно рулить. Такое разделение труда. ОК?

Стратегическое мышление можете оставить потомкам — стреляйте в свое удовольствие и крушите все подряд. Останетесь живы — будет на что посмотреть, потому что графика в игре действительно классная. SPS, как ни как. Враги разнообразны и радуют глаз



своими пестрыми боками. Вращения камеры доставляют удовольствие тонким пенителям трехмерной графики (как теперь принято говорить, engine тут — пальчики оближешь). Ну, а пролетающие мимо, показанные крупным планом ваши корабли порадуют всех членов вашей семьи — очень красиво, грех жаловаться.

Раздражает, конечно, "перевернутое", с точки зрения авиасимуляторов, управление прицелом (это, когда "вверх" поднимает прицел), но можно и привыкнуть. Правда, музыка в Starblade несколько голая, глупые переговоры между вашим пилотом и его начальством быстро начинают раздражать, зато взрывы грохочут, и лазер смачно попискивает! Самое оно. Сказано же: японцам очень нравится, а уж они знают, как важно во время отдыха отключить мозги (головные), дать нервной системе отдохнуть, а самим замочить толпу врагов.

Спинному мозгу все права! А если это еще и красиво, то... В общем, отрывайтесь, господа!

— X.Мотолог

Starblade
предоставлена фирмой Novaline Inc.,
тел.: (095) 233-0510

Namco

??% ГРАФИКА

??% ЗВУК

??% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

??%

отличная
есть!
не ночевал

пока не
разобрался

Начало 90-х. Фирма Core выпускает свой первый вертолетный симулятор для компьютера "Амига". Название продукта — Thunderhawk. Игромены очень высоко оценивают симулятор, и он с полным на то правом становится в один ряд с такими классическими вещами, как Gunship2000 и LHX. Спустя некоторое время Core приступает к разработке игр для других платформ — PC, 3DO, Sega... 1996 год. Заматеревшая Core, уже не раз получавшая призы от зарубежных изданий за лучшее музыкальное оформление своих игр, решила трянуть стариной, выпустив ремейк знаменитого вертолетного симулятора. На этот раз игра носит название Thunderhawk 2: Firestorm ("Операция Огненная буря").

Дежавю

Но прежде давайте разберемся с жанром. Thunderhawk 2 — настолько же симулятор, насколько и стрелялка. При этом игра верна "стратегической линии", прослеживаемой в миссиях. А теперь об изменениях. Они носят прямо-таки глобальный характер. Графика стала полностью текстурной, как и полагается современным полноценным играм. Более того, используя мощь PlayStation, engine игры изменился настолько, что большие скалы и холмы с кучей деревьев на них стали походить на вполне живописный "вистовский"

особенно обидно, когда вы сели какому-нибудь вертолету на хвост, а он вдруг пропадает). Все остальное практически идеально, если не считать того, что программисты называют "sprite collision" (эффекты при "наезде" объектов друг на друга). Очень эффектно выглядят взрывы и дым. Это, пожалуй, самые зрелищные места в игре. Сами объекты смотрятся реалистично и гладко, особенно впечатляют советские вертолеты и самолеты. Единственное, что, на мой взгляд, не доделано, — это задний план (background),

Sony PlayStation —
самая передовая игровая
компьютерная приставка
для Вашего телевизора

Sony PlayStation (PAL, NTSC) — \$399
Игры для Sony PlayStation (PAL, NTSC) — \$49-\$79

Широкий выбор лицензионных игр и обучающих программ для Вашего компьютера на дисках CD-ROM — \$30-\$59

Panasonic 3DO FZ-10, Sega Saturn
Новейшие игры для 3DO и Sega Saturn

Аксессуары для Sony, Sega Saturn и 3DO

**Прямые поставки. Низкие цены.
Гарантия качества.
Скидки для постоянных клиентов.
Оптовые скидки до 40%.
Приглашаем к выгодному сотрудничеству.**

Компания "НоваЛайн"
Телефоны: (095) 233-0510, 181-5388

ВВЦ, павильон "Вычислительная техника",
центральный коридор, левая сторона,
стенд фирмы "ЮниВер",
с 10 до 18 часов без выходных

Торговый центр "Щелково", Щелковское шоссе, 100,
1 этаж, правая сторона, красный сектор, секции В-5-3 и В-5-5,
с 10 до 18 часов, выходной — понедельник

sony playstation



ландшафт,двигающийся к тому же со скоростью 25 кадров в секунду. Но не все так просто: из-за обилия объектов на экране и внушительных пейзажей пришлось пожертвовать дальностью прорисовки, не обошлось и без производственных глюков. Так что иногда перед вами из пустоты вдруг будут возникать куски ландшафта или, к примеру, вражеская техника, непонятно откуда берущаяся и куда исчезающая (это

выглядающий каким-то блеклым и не очень проработанным, хотя это не так уж важно. И последнее "графическое" замечание. Здесь нет ставших уже привычными видеовставок, зато имеется качественное интро на тему "вертолет атакует и побеждает".

Сюжет. Он почти не изменился.



Действие происходит в недалеком будущем. Вы противостояте очередному безумному генералу, командующему небольшими террористическими группировками, которые наводят ужас в странах ближнего и дальнего зарубежья (все сделали умное лицо). В

но выглядит это достойно. Вид из кабины предоставляет игроющему возможность ощутить себя сидящим в вертолете, поскольку здесь реализован эффект так называемой “виртуальной кабины”. Скажем, если вы, пустив ракету в ближнюю цель, пролетаете в

это время мимо, то, повернув голову в сторону атакованного объекта, можно видеть, как цель взрывается и остается сзади вас.

Обязательно стоит сказать об управлении, поскольку оно в Thunderhawk 2 почти приемлемое, но далекое от правды жизни (так, отвечающие за эволюции вертолета програм-

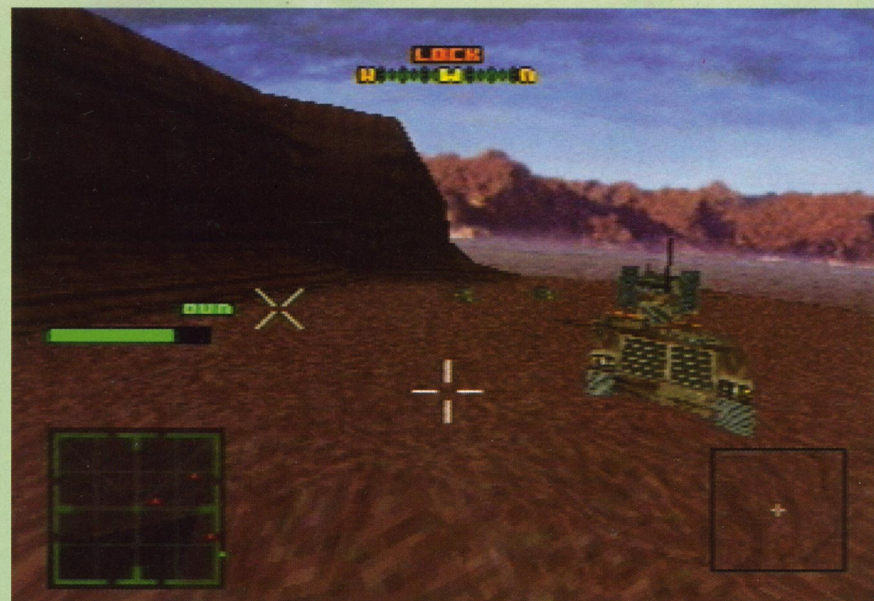
мисты напрочь забыли о законах физики). Вся сложность управления заключается в правильности использования strafe'ов и выполнении разворотов. Остальное пустяки.

Помимо “летать и гасить”, вам

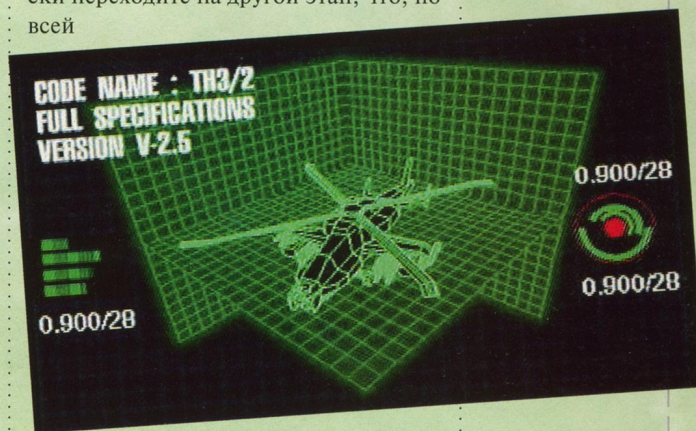
общем и целом игровая ситуация представляет собой то, что творится в среднестатистической “горячей точке”, а сюжет почти повторяет известную игру Desert Strike (с видом из кабины пилота). Соответственно, здесь присутствует и русская мафия, распространившая свое влияние, как ей и полагается, почти весь земной шарик. Задача играющего проста, как божий день: надо вникнуть в происходящее, выполнить все миссии и остаться в живых.

Игрок может смотреть на события с трех точек зрения: из кабины, со стороны и “из глаз” (отсутствует кабина). Вид “из глаз” позволяет полнее ощутить все происходящее, поскольку задействован весь экран. Вид со стороны в принципе не нужен,

придется составлять оптимальный план действий, а для этого надо включать так свойственное всем игрокам “стратегическое мышление”.



Всего в игре около тридцати миссий разного содержания и местонахождения — от лесов Северной Америки до вод Панамского канала. На все этапы вам отводится три жизни, лишиться которых (поштучно) можно, не выполнив задание или же потерпев поражение. При этом вы автоматически переходите на другой этап, что, по всей



видимости, понравится далеко не всем. Имея штучку под названием “Memory Card”, вы сможете сохраниться по окончании задания. В противном случае вам придется довольствоваться утомительной системой введения паролей.

И о звуке. Низкий поклон Мартину Айвесону за прекрасное музыкальное сопровождение, особенно за изумительные “экстремальные” композиции, которые состоят из классного хип-хопа, разбавленного рок-гитарами. Мерси, Мартин! Звуки тоже на уровне: выстрелы, взрывы, шум вертолетного винта, радиопереговоры. И все это вперемишу с action-музыкой. Впечатляет!

— V.I.P.

Р.С. А вообще игра добрая и красивая.

Core Design

92% ГРАФИКА

100% ЗВУК

75% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

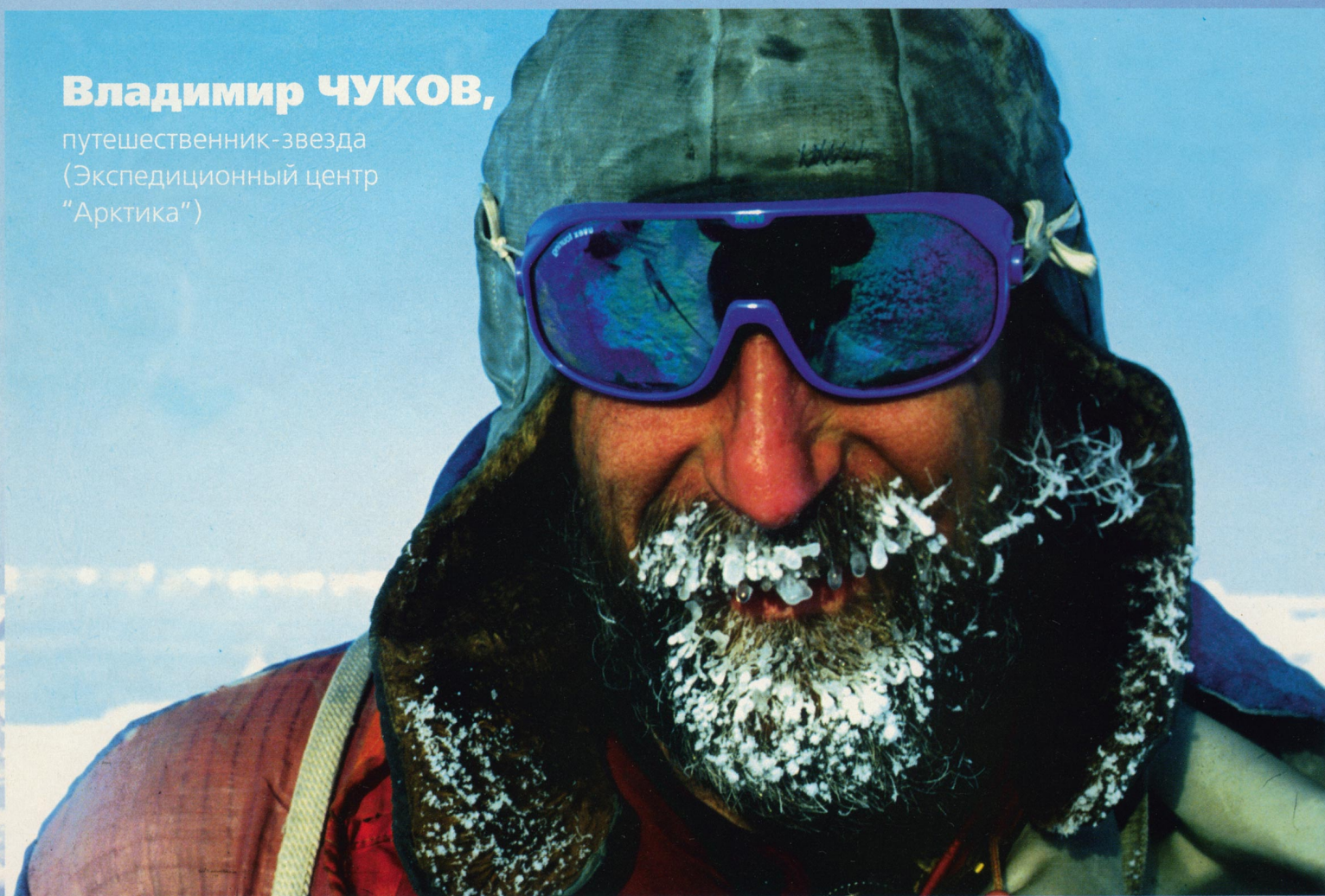
85%

Thunderhawk 2
предоставлена фирмой Novaline Inc.,
тел.: (095) 233-0510

Москва-Полнос-Транзит

Владимир ЧУКОВ,

путешественник-звезда
(Экспедиционный центр
"Арктика")



О любом из походов Экспедиционного центра "Арктика", с руководителем которого Владимиром ЧУКОВЫМ, путешественником-легендой, встречался наш корреспондент, можно было бы написать целую повесть — многостраничную и захватывающе интересную. Одно лишь перечисление экспедиций (каждая из которых хоть в чем-то, но уникальна) под бесменным водительством Владимира Семеновича занимает больше страницы плотного машинописного текста.

И немудрено, поскольку эта длительная полярная эпопея начиналась в те времена, когда большинство читателей "МИ" еще под стол пешком ходило...

Да, Владимир Чуков, о мужестве и крутом характере которого в среде российских полярных "ходоков" бытуют предания, давно уже негласно признан лидером современных покорителей Северного полюса. Большинство путешественников считает его своим учителем, многие начинающие полярники мечтают попасть под его крыло, походить рядом с ним. Но сито отбора, суровое и многоступенчатое, минуют далеко не все...

Человек неординарный, истинная звезда в своем деле и уж точно — Личность с большой буквы, Чуков, поверьте мне на слово, в своей походной биографии и лиха хлебнул полной мерой, и с успехом был "на ты". А по векам — и уважение: с удовольствием сообщая вам, что Владимир Семенович является действительным членом Русского географического общества, членом Национального географического общества США, несколько лет исполнял обязанности

вице-президента Ассоциации путешественников (естественно, не сидючи в кабинете, а в основном на своем любимом маршруте Москва-Полнос и обратно). В конце концов он "просто" заслуженный мастер спорта. И все это помимо основной работы, точнее — службы Отечеству, потому что не в таком уж далеком прошлом Владимир Чуков был полковником Российской армии. Кажется, для одного человека более чем достаточно...

Организаторов такого уровня, как Чуков, в мире путешественников можно пересчитать по пальцам. Провести сложную экспедицию всегда было не просто, а сейчас — в особенности. Успех приходит лишь к тщательно подобранной команде, члены которой отличаются не только крепостью духа и тела, но и готовностью отвечать за всех и всё, и когда эти составляющие налицо — вместе можно идти хоть на край света. Что и делает из года в год слаженная команда Чукова.

К слову, о любимом — о компьютерах. Как вы думаете, с помощью каких приборов определяют свои координаты путешествующие в полярных широтах экспедиции? С помощью секстантов и теодолитов? Не тут-то было: когда борьба идет за каждый грамм снаряжения (а чуковские походы сплошь автономны — то есть ни питание, ни топливо путешественникам не подбрасывают, все тащится на хребте), когда жизненно важно, ориентируясь на местности, быть абсолютно точным, — может помочь только миниатюрная электроника. В частности, речь идет об электронном "малыше", как зовут его чуковцы, приборе GPS-90, предложенном "Ар-

ктике" фирмой Kangrus-Trading для испытаний в последнем антарктическом походе. Так вот, славный "малыш" не подвел: одно нажатие кнопки — и полярники получают свои координаты с точностью до 3 метров!

Между тем в бескрайних снегах появляется все больше и больше электроники: экспедиция Чукова пользуется изумительными по качеству средствами пакетной связи; Владимир Семенович, кажется, был первым, кто брал на Северный полюс ноутбук... Но все это касается вопросов жизнеобеспечения группы, сам же Чуков мечтает о "ма-аленьком накопителе информации", могущем с голоса переводить сделанные на маршруте наблюдения и пришедшие мысли в неубиваемую ни морозом, ни снегом, ни ветром "цифру" на каком-нибудь надежном накопителе.

...Торосы, разводья, заносы, жуткие температуры и настоящие снежные смерчи — все это в Арктике и Антарктике на каждом шагу. Это то, что приходится преодолевать, с чем ежесекундно приходится сражаться. Но порой это же — своею нетронутой inferнальной красотой и рождаемыми ощущениями — доставляет несказанное удовольствие, сравнимое разве что с тем, что могут дать, к примеру, системы виртуальной реальности. Маленькая деталь: не правда ли, видавший виды авиационный шлем на голове Владимира Семеновича и солнцезащитные очки напоминают нечто из все того же виртуально-реального мира? К чему бы это?..

С Олимпийцем встречался Владимир Белко.
Фото Виктора Русского.

ЛЕЙСЯ, ПЕСНЯ...

Материал подготовлен Евгением Кривошеевым и Игорем Петровым. Фото Сергея Цулимова.

ВНОВЬ ОРГАНИЗОВАННАЯ ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" "ПРОБУЕТ НА ЗУБ" ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Тяжелые нынче наступили времена... Все реже и реже встречаются игры, помнящие о том, где в компьютере находится "сладкоголосый" PC Speaker, или могущие и вовсе идти без звука. Впрочем, без аудиосопровождения не живут не только современные игровые программы, без звука становится плохо самим юзерам: ну как же, у соседа Dolby Surround Stereo, а у меня лишь мерзкое попискивание из встроенного динамика. Влучшем случае. А в худшем — гробовая тишина.

Но без полноценного звука плохо не одним лишь игроманам: PC — штука всеобъемлющая, с его помощью слушают аудиодиски и даже (представьте себе!) пишут музыку. Вобщем, однажды перед компьютеризированным меломаном встает нелегкий выбор: что предпочесть (а выбор огромен — вы убедитесь в этом сами, ознакомившись с материалами нашего исследования)? сколько потратить? где купить?..

Вопросы, вопросы, вопросы... А еще уйма советов, поскольку все мы выросли в одной-единственной стране, каждый житель которой считает своим святым долгом что-то посоветовать. Но (attention please!) в девяносто девяти случаев из ста доброхоты "настоятельно рекомендуют обратить внимание" на то, что стоит у них дома (оно и понятно — всяк кулик свое болото хвалит), либо на то, что знакомо из рекламы. И совсем уж последнее дело, когда советчик вспоминает о рассказках друзей...

Нет и еще раз нет! Все это не годится, поскольку не является информацией из первых рук. А вот предлагаемый вашему вниманию отчет тестовой лаборатории "МИ", тщательно "пошупавшей" почти три десятка продаваемых в Москве звуковых карт, на наш взгляд, способен очень плотно заполнить образовавшийся информационный вакуум. По меньшей мере на ближайшие полгода.

Неподготовленный пользователь (он же "чайник", для эстетов — "кофейник"), решившийся на покупку звуковой карты, сталкивается обычно с тремя главными проблемами. Во-первых, совершенно неочевидно, что человек, желающий насладиться звуками, доносящимися из компьютера, должен изучать системы прерываний и другие аспекты внутреннего устройства IBM PC. Поэтому звуковые платы, имеющие проблемы с установкой, являются не самым лучшим вариантом.

Во-вторых, необходимо признать, что Sound Blaster стал стандартом де-факто, особенно в области игр, и совместимость с ним избавит вас от многих вопросов.

Наконец, никому не нравится, когда звук

скрипки напоминает рычание бензопилы, и все это аудиобезобразие сопровождается мощным посторонним шумом. Поэтому проблема номер три — проблема качества звука — должна постоянно напоминать о себе при выборе звуковой карты.

Не забудем и о безусловном "отягощающем" желании всякого нормального российского покупателя отделаться минимальной суммой, получив за эти деньги... весь комплект вышеперечисленных неприятностей.

Ликбез. Тема: воспроизведение звука

Что же требуется знать, дабы понять, что, собственно, нужно желать? Начнем с вопроса номер три: что и как должно звучать в звуковой плате? Существует несколько основных способов воспроизведения звука:

FM-синтез

Frequency Modulation, или частотная модуляция. Читатели, изредка посещающие лекции в вузах или еще не забывшие о школьном курсе физики, должны помнить, что суть метода FM-синтеза состоит в том, что звук получается путем суммирования нескольких волн, генерируемых соответствующими осцилляторами (генераторами). Но к моменту сложения волны приходят не в чистом виде, а промодулированными по частоте с помощью другой волны. При этом модулирующая волна тоже может быть модулированной. Каждая волна имеет свою частоту, амплитуду, скорость нарастания и спада. Когда-то именно этот метод синтеза использовался такими фирмами, как Yamaha (в синтезаторах), но, к сожалению, качество получаемого таким образом звука оставляло желать лучшего.

Wave Table

Дословный перевод — "таблица волн". Практически это готовый набор звуков реальных инструментов, заранее записанных на высококачественной аппаратуре и "вшитых" в постоянную память карты. Подобные звуки обычно называют сэмплами, или патчами. Сэмплы очень коротки, поэтому для получения реального звука эти маленькие "кусочки" необходимо обрабатывать. Кроме того, в качественных платах как правило хранятся не только отрезки нор-

мального звучания, но и моменты нарастания и затухания звука. Иногда звук образуется посредством одновременного проигрывания нескольких сэмплов. Чем больше места занимают сэмплы, тем качественнее они обычно звучат. У некоторых карт помимо постоянной памяти есть и оперативная, в которую сэмплы можно загружать с диска.

Цифровой звук

С цифровым звуком вы сталкиваетесь, слушая компакт-диски. Ну, а "цифровой" он потому, что каждому цифровому значению соответствует звуковая волна надлежащей амплитуды. Следовательно, чем больше значений возможно, тем более точно будет передаваться звуковая волна. Так, для 8-битной звуковой карты таких значений 256, что соответствует двойке в степени 8, а для 16-битной — более 65 тысяч. Почти все производители компакт-дисков используют 16-битную технологию записи звука.



YAMAHA

Media Technology

Лучшая продукция в своем классе!

Дочерняя плата DB50XC
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster

Звуковая карта SW60XC
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). DSP effect processor. Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster

Активные колонки YAMAHA YST-M10
Type: "ACTIVE SERVO TECHNOLOGY"
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 80Hz-20kHz±3 db

Басовая колонка YST-MSW10 Subwoofer
Output power: 25 Watts. Frequency Response: 30Hz-250Hz±3 db

Активные колонки YST-M15
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz±3 db

Активные колонки YST-M20 DSP
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz±3 db. Digital Surround Processing

МЕГАТРЕЙД
ул. Беговая, 13
тел./факс:
(095) 9458877

MPC CLUB
тел./факс:
(095) 9439290

Приглашаем дилеров

Гарантия 12 месяцев

© PRESENT 96

Еще одной характеристикой цифрового звука является частота дискретизации, параметр, определяющий то, на сколько "кусочков" разбита звуковая волна. Чем меньше частота дискретизации, тем менее плавной будет волна и тем менее качественным будет звук.

Считается, что нормальное (правильное) воспроизведение звуковой волны достижимо в том случае, если частота дискретизации в два

системы звучит как AGC (Automatic Gain Control).

DSP (Digital Signal Processor)

В переводе — цифровой сигнальный процессор. Другое название — ASP (Advanced Signal Processor) или QDSP. Это специализированные процессоры, рассчитанные исключительно на обработку звука. Они не способны заменить собою обычные процессоры, но зато имеют множество таких возможностей, которые и не снились компьютерным ЦП.

AЧХ (амплитудно-частотная характеристика)

Этот параметр определяет, насколько одинакова громкость при воспроизведении звуков различной тональности. В идеальном случае график АЧХ должен представлять из себя прямую линию. Правда, за идеал придется заплатить отнюдь не идеальные деньги. Увы.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

Говоря по-хорошему, никакой это не интерфейс. Когда-то MIDI разрабатывался исключительно для связи синтезаторов друг с другом, но теперь это едва ли не руководство к действию для производителей музыкального оборудования. На сегодня MIDI определяет практически все, что может быть связано с электронным музыкальным инструментом, — начиная от формы разъема на соединительном кабеле, команд, понимаемых инструментом, и заканчивая количеством инструментов или их названиями.

Plug and Play

Понятие не имеет к звуку абсолютно никакого отношения, но почему-то создает массу неприятностей владельцам звуковых карт.

Plug and Play (сокращенно PnP) — новый стандарт для карт расширения, вставляемых в компьютер. Стандарт был задуман для облегчения жизни обычных пользователей, которым приходилось разбираться в отнюдь непростых параметрах настроек, переключать различные перемишки (называемые мудреным словом "джампер") и зачастую рисковать свежеприобретенной "железкой". Одним словом, если материнская плата вашего компьютера и плата расширения, которую вы к ней подключаете, поддерживают стандарт PnP, то они обязаны сами "договориться" друг с другом и заработать без ручной подстройки. Правда,

одного этого мало — в дополнение было бы неплохо иметь операционную систему, поддерживающую PnP.

Но это теория, на практике случаются "казусы". Даже имея все названные выше компоненты, для нормальной работы PnP зачастую приходится прибегать к ручной настройке: компьютер, как и любая "железка", не всегда способен самостоятельно решить собственные проблемы. Скажем, если материнская плата не

поддерживает PnP, то, увы, вам предстоит довольно длительная настройка карты с помощью утилиты ICU (ISA Configuration Utility). Если же компьютер не загружается после установки PnP-карты, то, скорее всего, придется обращаться к специалистам. Либо, что хуже, менять одну из плат.

Как проходило тестирование

Собственно тестирование проходило в московской студии звукозаписи EMI Club Professional Records. Звук аудиокарты оцифровывался с помощью системы обработки звука T.C. Electronic M5000 (версия ПО 2.0, конвертер 20 бит), после чего записывался на 16-дорожечный hard disc recorder Akai DR16. Система M5000 использовалась также в качестве фазового анализатора и измерителя уровня шумов. Для проверки цифрового канала применялись сэмплы от Akai CD3000i и короткий отрывок из композиции группы Queen.

Все звуковые данные в цифровом виде передавались в Digidesign Session 8, откуда получались готовые WAV-файлы. Для тестирования FM и Wave Table использовались два MIDI-файла (выбраны случайным образом из специальной коллекции файлов, наиболее полно раскрывающих возможности среднестатистической карты).

Кроме того, для измерения АЧХ карты записывался белый шум продолжительностью 10 секунд; для фиксирования уровня шума по входу на линейный вход звуковой карты подавался сигнал интенсивностью 0 дБ, в качестве генератора эталонного сигнала выступал Akai S3000XL; после чего с помощью прилагавшихся к карте утилит устанавливался уровень в 0 дБ на самой карте, источник сигнала отключался и получающиеся шумы записывались для дальнейшего анализа.

При контрольном прослушивании, дабы избежать малейшей предвзятости, картам при-



Профессиональная многоканальная система записи на жесткий диск AKAI DR16, с помощью которой проводилось тестирование.

(и более) раза выше частоты самого звука. На практике это означает, что частота дискретизации должна быть не менее 40 кГц (напомним, что частота воспринимаемого человеческим ухом звука не может превышать 20 кГц). Частота дискретизации у упомянутых выше компакт-дисков — 44,1 кГц.

Термины

Кроме того, существует несколько понятий, которые понадобятся вам, если вы собираетесь разобратся в возможностях конкретной звуковой платы. Например:

АРУЗ (автоматическая регулировка уровня записи)

Система, позволяющая устанавливать уровень записи в зависимости от уровня входного сигнала. Эта функция будет вам большим подспорьем, если вы собираетесь применять программы голосового управления компьютером; не помешает она и при обычной записи звуков с микрофона. При правильной реализации система должна быть отключаемой и не оказывающей влияния на линейный вход. По-английски название этой



Микшерный пульт Allen & Heath CS3.

сваивались номера. Затем комиссия экспертов оценивала звучание карт по десятибалльной шкале. Собственно прослушивание проводилось через систему мониторинга Tannoy System 8 NFM II.

Более подробную информацию о методике тестирования, а также о применявшейся аппаратуре можно получить, позвонив в редакцию или на студию EMI Club Professional Records (московский телефон: 452-4397).

Фирмы, предоставившие звуковые карты для тестирования:

Elsie	197-3009
Elst	170-6912
Goldtron Intrade	284-9118
Medialan	444-3130
Megatrade	945-8877
Minimax	262-0765
MPC Club	943-9293
Parma Tech.	925-1966
Sintez	362-9083
X-Ring	273-6477

Для работы, обучения и развлечений.



ИГРАЙТЕ

в изумительные игры с чистым звуком и удивительной графикой.

СЛУШАЙТЕ

Вашу любимую радиостанцию или CD-диски даже тогда, когда Вы работаете.

СМОТРИТЕ

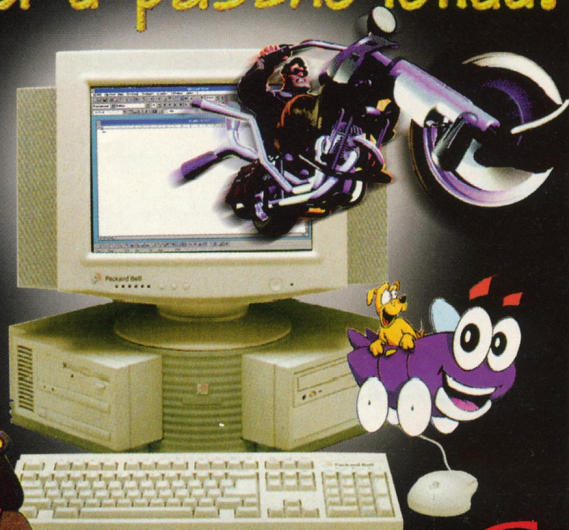
TV и используйте живое видео в своей работе.

Процессоры Pentium от 75 до 150 MHz, HDD от 1 Gb, fax-modem 14.400 или 28.800, 4-скоростной CD ROM.

Дополнительно:

- встроенный FM-радиоприемник
- TV-system PAL/SECAM
- дистанционный пульт управления

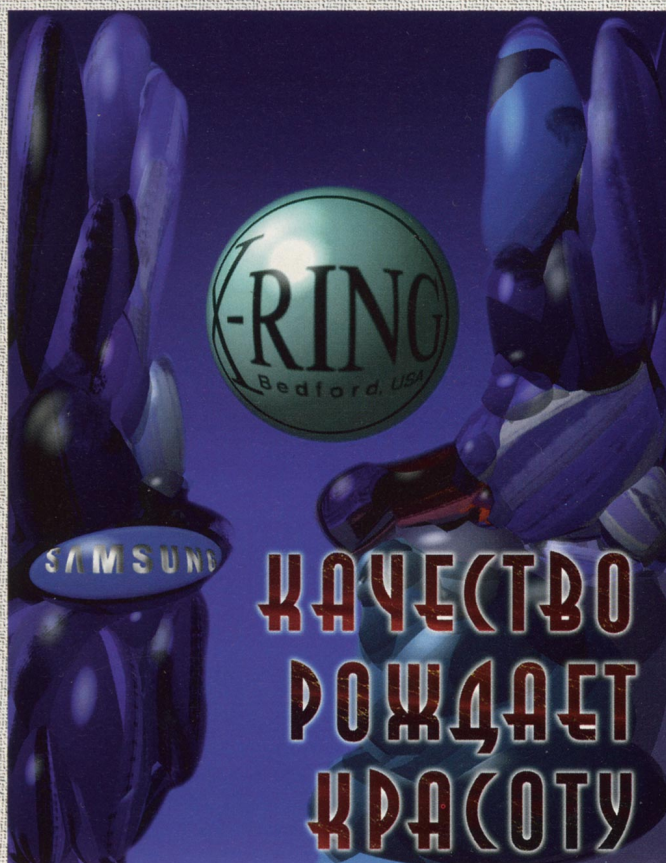
2 года гарантии.



SHARK INVEST Authorized Dealer
COMPAQ **HP** **HEWLETT PACKARD**
Packard Bell **Microsoft**
NOVELL

тел.: (095) 209-7850,
229-3993,
229-3951,
тел./факс:
(095) 925-5428

*Самые популярные
в Америке домашние
multimedia компьютеры!*



Компьютеры

X-Ring, USA

Pentium с лучшими графическими
акселераторами Diamond Multimedia



Мониторы

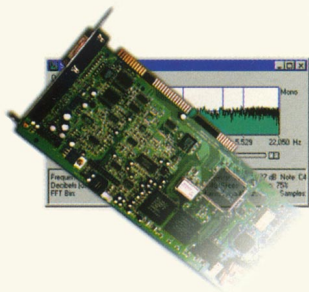
Samsung SyncMaster

не только обеспечат скорость и
комфорт в работе, но и подарят
весь мир красок, когда Вы решите
развлечься.

X-Ring

Москва, Авиамоторная 57
Тел.: 273-5290, 273-1048

Результаты тестирования



Creative Sound Blaster AWE32 PnP

Большая и красивая коробка, множество дискет и описаний так и не помогли нормальной установке драйверов для Windows 3.11 (в частности не работал Digital Sound). Не помогло и получасовоековыряние в настройках ICU (ISA Configuration Utility). Карта заработала только под Windows 95: "Окна" карточку сразу же нашли и опознали, попросили установить драйверы (коих прилагается нема-

ло) и радостно сообщили, что все готово.

Проблемы. Нам так и не удалось заставить карту "увидеть" (и, следовательно, воспользоваться) два дополнительных мегабайта памяти. Возможно, длительная (от четырех часов и более) настройка драйверов и дала бы эффект, но мы таким временем не располагали.

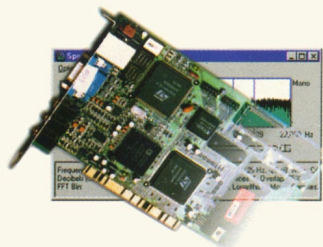
Creative Sound Blaster 32 PnP

К этой аудиокарте прилагались совершенно те же дискеты с драйверами и "софтом". На самом деле SB32 является сильно урезанной версией AWE32. Иначе говоря, с AWE32, дабы снизить стоимость карты, убрали изначально установленную оперативную память, один из эффект-процессоров и S/PDIF (интерфейс для передачи цифрового звука, применяемый в студийной аппаратуре). В отличие от AWE, SB32 всю поставленную в него память распознал.

Общие особенности обеих карт. К сожалению, встроенные эффекты полностью отключить не удалось, да и настроить их по-человечески очень сложно, поэтому во время тестирования мы выбрали минимальный набор эффектов. Не исключено, впрочем, что, выбирая их, мы ошиблись и только потому ощущали себя находящими-

ся на лестнице огромного гулкого подъезда. Кроме того, фазовые искажения достигали -180° (фазовый анализатор просто зашкаливало), что, по всей видимости, привело бы настоящих поклонников стерео в бешенство. Вероятно, чтобы исключить хрипы во время воспроизведения низкочастотных звуков на дешевых колонках, Creative немного "задрала" область низких частот, и, как результат, на качественных колонках звук становится некондиционным. При проигрывании звука на Digital-канале вместо воспроизведения верхних частот все эксперты отчетливо слышали шипение.

(Обе карты из семейства AWE32 имели встроенный эффект-процессор, позволяющий так исказить звучание, что при некотором воображении можно было представить себя сидящим в центре огромного зала или же, напротив, находящимся в маленькой глухой комнатке старинного замка. — Е.К., И.П.)



Diamond 3D EDGE

Любопытный продукт. Дело в том, что Diamond 3D EDGE представляет собой не только аудиокарту с синтезом Wave Table, но, кроме того, является еще и... видеокартой (очень неплохо работающей под Windows). Наконец, это настоящий подарок обладателям приставки Sega Saturn: карта позволяет запускать игрушки этого формата в обычном окне Windows 95! Все драйверы и программы для 3D EDGE поставляются на компакт-ди-

ске и работают только под Windows 95, что, на наш взгляд, не очень удобно. В целом же карта устанавлируется без особых проблем.

Недостатки. Качество звучания оставляет желать лучшего, и это, вероятно, результат интеграции на одной небольшой плате таких разнородных компьютерных компонентов. Хуже всего дело обстоит с каналом Digital Sound.

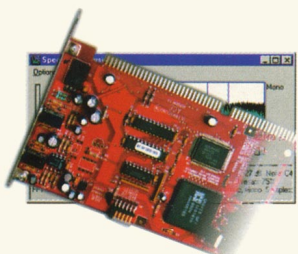
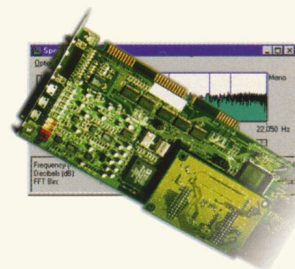


Ensoniq Soundscape & Soundscape Elite

Весьма достойные карты производства известнейшей компании Ensoniq, разрабатывающей профессиональные музыкальные инструменты и студийную аппаратуру.

Единственное отличие Soundscape Elite от простого Soundscape — присутствие дочерней платы с эффект-про-

цессором. Карты не вызвали практически никаких проблем с установкой и прекрасно звучат. Хорошее впечатление оставило у нас звучание сэмплов и Digital-канала. Некоторые нарекания вызвала недостаточно мощная обработка звука, но, вспомнив о том, что это все-таки не студийный агрегат, мы смирились.



Advanced GRAVIS UltraSound ACE

Плата производства канадской фирмы Advanced GRAVIS была задумана как дополнение к обыкновенной SB-совместимой звуковой карте. ACE поставляется с 512 Кбайт памяти, расширяемой до 1 Мбайт. Эта память используется точно так же, как и в SB32, — для загрузки

туда сэмплов и последующего проигрывания MIDI-файлов. Драйверы к карте поставляются не только на дискетах, но и на компакт-диске, на котором, кроме всего прочего, записано несколько известных игр, поддерживающих ACE, и несколько десятков "крутых" демонстраци-

онных программ с различных хакерских конкурсов. Мы не пытались работать с программами, позволяющими загрузить нормальный набор инструментов в память аудиокарты, поэтому MIDI-файл звучал не так хорошо, как

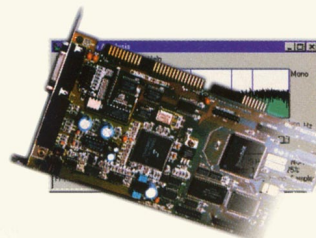
хотелось бы. Кроме того, по чисто субъективному мнению, верхние частоты у этой карты немного "грязноваты" (то есть воспроизводятся с небольшими искажениями).



MediaTrix AudioTrix Pro

Судя по всему, мы "общались" с этой картой едва ли не первыми в России. По имеющимся у нас сведениям, выпуск ее только-только начат (канадская фирма MediaTrix), но карта уже успела завоевать огромную популярность. В чем здесь

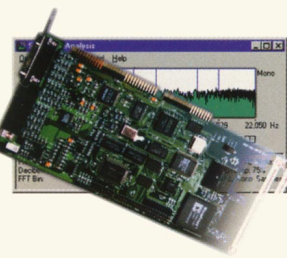
дело? А в том, что, во-первых, AudioTrix Pro поддерживает почти все существующие на PC операционные системы. Во-вторых, она полностью совместима с SoundBlaster Pro 2.0 и стандартом General MIDI. Наконец, эта карта обладает очень качественным и чистым звуком.



Turtle Beach Tropez Plus PnP

Путем многолетней селекции фирма Turtle Beach добилась того, что сэмплы у Tropez Plus звучат просто замечательно. Так что эта карта идеальна для проигрывания звука, записанного в стандарте General MIDI. Впрочем, неплохо звучит и Digital Sound. Некоторые проблемы возникли при попытке запустить для карты Control Panel. И снять этот вопрос так и не удалось, но мы надемся, что ничего ценного в этой панели управления нет.

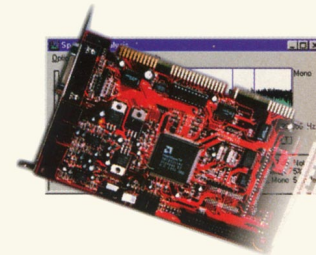
Недостатки. Почти все семейство карт Turtle Beach не может похвастаться хорошей работой интерпретатора MIDI-команд (так, отказывается функционировать команда Fade — плавное изменение громкости). Однако подобные проблемы встречались у многих карт, и, по большому счету, это не очень сильно отражается на качестве звучания.



Advanced GRAVIS UltraSound PnP Pro

Выпущенная много позже, чем UltraSound и UltraSound Ace, эта карта обладает по сравнению с предшественниками рядом существенных преимуществ. UltraSound PnP аппаратно совместима с SoundBlaster 2.0, умеет оцифровывать 16-битный звук и позволяет "набить" в себя до 8-и мегабайтов оперативной памяти для загрузки сэмплов. Под Windows 3.11 (в силу необъ-

яснимых причин) отказался работать микшер, что явилось единственной проблемой при тестировании данной карты. Из чисто субъективных оценок можно отметить лишь Digital-канал, звучащий очень "глухо", неоправданно "затранные" и немного шумящие верхние частоты. Наконец, по сравнению с ACE, GUS PnP имеет более "плотный" звук.



Итоговая таблица

Звуковая карта	MIDI-канал, %	Цифровой канал, %	Уровень шума по выходу, дБ	Суммарный рейтинг, %	Совместимость с SB	Сложность установки	Chipset/Codec	Интерфейс CD-ROM	PnP	Возможности расширения
Ensoniq Soundscape Elite	90	74	-64	90	1	1*	Ensoniq/Analog Devices	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	Нет	
Turtle Beach Tahiti	90	-67	88	3	1	1	Altera	Нет	+	Дочерняя плата
Yamaha DB50XG	81	-72	88	1	1	1	Yamaha	Нет	Нет	
Turtle Beach TBS-2000 PnP	74	82	-60	83	1	3	ICS WaveFront/Crystal	EIDE	+	Нет
Ensoniq Soundscape	70	74	-64	81	1	1	Ensoniq/Analog Devices	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	До Soundscape Elite	
MediaTrix AudioTrix Pro	76	70	-64	72	1	1	MediaTrix/Crystal	Panasonic, Mitsumi, Sony**	DSP, эффект-процессор***	
Turtle Beach Maui	76	-60	70	1	1	1	ICS WaveFront	Нет	До 8 МВ памяти	
Turtle Beach Tropez Plus PnP	68	71	-60	70	1	3	ICS WaveFront/Crystal	EIDE	+	До 12 МВ памяти
Sound Forte Pro 16 RadioMax	54	76	-60	65	1	1	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
Advanced GRAVIS UltraSound PnP Pro	59	72	-58	65	1	3	AMD InterWave	EIDE	+	До 8 МВ памяти
Sound Forte SF32-WAV	57	73	-58	63	1	2	ICS WaveFront/Creative VIBRA 16	EIDE	Дочерняя плата	
Creative Sound Blaster AWE32 PnP	65	61	-62	61	1	7	Creative	EIDE	+	До 28 МВ памяти, внешний ЦАП, дочерняя плата
Genius Soundmaker 16 IE	51	84	-54	61	1	1	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
ASUSTek P/1-P55SP3AV	51	77	-54	56	1	2	ESS AudioDrive	EIDE	+	Дочерняя плата
Creative Sound Blaster PnP	48	82	-56	56	1	4	Creative	EIDE	+	Дочерняя плата, ASP
Advanced GRAVIS UltraSound ACE	56	66	-60	52	3	1	ICS Gravis GF1	Нет	До 1 МВ памяти	
Creative Sound Blaster Value Edition PnP	37	85	-54	52	1	2	Creative	EIDE	+	Нет
GoldMedia Wave 32	57	71	-52	50	1	1	ICS WaveFront/ESS AudioDrive	EIDE	Нет	
Creative Sound Blaster 32 PnP	53	54	-62	47	1	7	Creative	EIDE	+	До 28 МВ памяти
GoldMedia 16 Gold	56	70	-52	39	1	6	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
Kouwell Virtuoso	50	74	-51	38	2	1	ICS Gravis GF1	EIDE	До 1 МВ памяти	
Sound Vision 32 Gold PnP	36	74	-52	34	1	1	ICS WaveFront/ESS AudioDrive	EIDE	+	Дочерняя плата
Aztech Waverider 32 - 3D	50	41	-58	29	1	2	Aztech/Crystal	EIDE	Нет	
Aztech Nova 16 Extra II - 3D	45	41	-58	28	1	2	Aztech/Crystal	EIDE	Дочерняя плата	
Sound Vision Gold 16	37	67	-54	28	1	1	ESS AudioDrive	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	Дочерняя плата	
Diamond 3D EDGE	43	52	-57	25	3	5	ST/Analog Devices	Нет	+	Нет

* 1 — Беспроблемная установка, 10 — Не удалось запустить совсем.

** Нужна дочерняя плата

*** Только дочерними картами Media Trix

1 ОК

2 Драйвер

3 Нет



Kouwell Virtuoso

Эта аудиокарта является собой “клон” GRAVIS’ов. Тайваньская фирма Kouwell купила у фирмы Advanced GRAVIS партию чипсетов и начала выпускать карту, которая в оригинале называется просто UltraSound. Карта

поставляется с 512 Кбайт оперативной памяти, расширяемой до 1024 Кбайт. В общем и целом, звучит она примерно так же, как и UltraSound Ace.

Creative Sound Blaster 16 Value Edition PnP

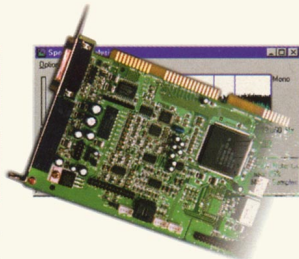
& Sound Blaster 16 PnP

Продукция фирмы Creative Labs. Когда-то этот производитель безраздельно владел почти всем рынком аудиокарт, но времена меняются, и вновь появляющиеся конкуренты отвоевывают у компании пядь за пядью.

У Value Edition отсутствует Wave Table Connector и гнездо под процессор ASP. У MIDI-драйвера наличествуют не-

большие проблемы с интерпретацией команд. Одна из немногих карт, имеющих правильно реализованную систему АРУЗ: она действует только на микрофонный вход и, более того, при необходимости может быть выключена.

У полной версии Sound Blaster’a отсутствует функция АРУЗа, но зато есть разъем для дочерних плат и ASP. Кроме того, лучше звучит FM.



Turtle Beach TBS-2000

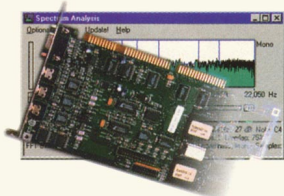
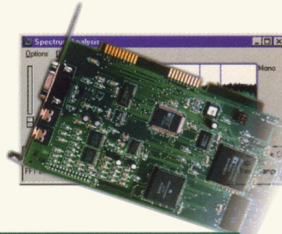
Еще один представитель семейства Turtle Beach, являющийся, по сути, “сокращенной” версией Tropez Plus (без оперативной памяти и с сильно урезанной аналоговой частью). Как следствие, карта имеет чуть худшее звучание сэмплов (по сравнению с тем же Tropez Plus), к тому же довольно существенно “фонит”

и выдает слабый сигнал с линейного выхода. Как и у всех карт от Turtle Beach, MIDI-интерпретатор TBS-2000 страдает некоторой непонятливостью. Кроме того, мы не смогли запустить программу-микшер для этой карты, и, возможно, именно поэтому MIDI-канал звучал гораздо громче, чем Digital.

Turtle Beach Maui

Карта, не имеющая Digital-канала. Во всем остальном (как в хорошем, так и в плохом) очень похожа на TBS-2000. Вероятнее всего, карта подходит для

высококачественного воспроизведения MIDI, если вы сможете примириться с небольшими проблемами интерпретатора.



Turtle Beach Tahity

В силу невысокой стоимости эта карта просто физически не умеет воспроизводить MIDI- и FM-звуки. Но зато имеет хороший Digital sound-канал и великолепную аналоговую часть. На карте есть специальный

разъем, на который можно “повесить” дочернюю MIDI-плату. Собственно, так мы и поступили во время тестирования, когда очередь дошла до карты Yamaha DB50XG.



Yamaha DB50XG

Дочерняя плата (плата, предназначенная для установки на уже существующую аудиокарту, а не в слот компьютера). Звук сэмплов “Ямахи” показался нам несколько худшим, нежели у Ensoniq Soundscapes и Turtle Beach Tropez Plus, но этот субъективный недостаток с лихвой компенсировался отличной обработ-

кой звукового сигнала и полным отсутствием какого-либо шума. К слову сказать, недавно появилась еще одна карта от фирмы Yamaha (она выставлялась на только что прошедшей выставке “Комтек’96”) — SW60XG, являющаяся полным аналогом DB50XG, с той лишь существенной разницей, что выполнена в виде отдельной карты расширения.



Genius Soundmaker 16 IE

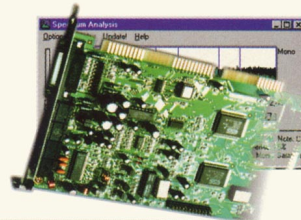
Замечательно то, что у этой карты звучит FM-канал. Но, увы, это, пожалуй, единственное ее достоинство. Genius — одна из тех плат, которая не позволила нам отключить автоматическую регулировку уровня запи-

си (АРУЗ). Видимо, только поэтому уровень входного шума превысил все допустимые пределы, и карта стала походить на обычный (8-битный) SoundBlaster Pro. А жаль.

Sound Forte Pro 16 (RadioMax)

Правильное, но “плоское” звучание канала Digital Sound и нежелание подчиняться некоторым MIDI-командам компенсируется наличием встроенного FM-радиоприемника. В целом же карта стоит своих (не таких уж больших) денег, а потому не претендует на “высоты жанра”.

Правильное, но “плоское” звучание канала Digital Sound и нежелание подчиняться некоторым MIDI-командам компенсируется наличием встроенного FM-радиоприемника. В целом же карта стоит своих (не таких уж больших) денег, а потому не претендует на “высоты жанра”.



Sound Vision SV 32 Wave

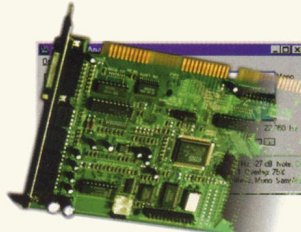
Пожалуй, самая дешевая Wave Table-карта, присутствовавшая на испытаниях. Очень неплохо сделан 3D Sound (звук обрабатывается таким образом, что слушателю кажется, будто инструменты находятся в разных частях комнаты), однако он, к сожалению, влияет на громкость звука. Плохие сэмплы (практически нельзя отличить от FM) и невозможность отключить АРУЗ вряд ли сделают эту карту самой удачной покупкой.

Пожалуй, самая дешевая Wave Table-карта, присутствовавшая на испытаниях. Очень неплохо сделан 3D Sound (звук обрабатывается таким образом, что слушателю кажется, будто инструменты находятся в разных частях комнаты), однако он, к сожалению, влияет на громкость звука. Плохие сэмплы (практически нельзя отличить от FM) и невозможность отключить АРУЗ вряд ли сделают эту карту самой удачной покупкой.

Sound Vision Gold 16

Эта не в меру шумящая карта сделана на чипе фирмы ESS. Самый главный недостаток SV Gold 16 является невозможность отключения АРУЗа, из-за чего уровень

шипения перешел все возможные границы. Впрочем, аудиокарта довольно дешева, поэтому рядовой покупатель, приобретший ее, наверняка, закроет на изъяны глаза.



Aztech Wave Rider 32-3D

& Nova 16 Extra II-3D

Большие и красивые коробки вмещают в себя уйму дисков с разнообразными программами, документацию, наушники и, наконец, сами карты. Последние отличаются друг от друга только наличием встроенного Wave Table'a на одной из них. Мы подозреваем, что обе карты фирмы Aztech имели заводской дефект — проблемы с DMA, или Direct Memory Access (предположительно). То есть при проигрывании Digital-звука каждые 6-10 секунд был слы-

шен очень сильный треск.

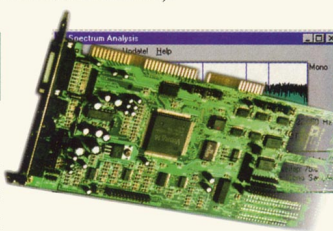
Общие недостатки. 3D Sound существенно добавляет шума. Не всегда правильно работает программа-микшер, которая начала откровенно глючить при попытке отрегулировать уровень входного сигнала. У карты Nova 16 3D Sound настолько сильно искажает звук, что ничего просто не слышно, но, к счастью, его можно не включать (более того — по умолчанию он не задействован).

Sound Forge SF32-Wav

Выпускающая эту карту фирма объединила чип VIBRA от Creative с чипом Wave Table от WAVEFRONT Technologies. Получилось, надо сказать, совсем неплохо. Довольно качественно звучит MIDI, нет особых проблем и с осталь-

ными каналами.

Недостатки. Некоторые вопросы появились у нас при установке драйверов (так, инсталляционная программа не устанавливает драйверы для работы с Wave Table), и нам пришлось загружать нужный драйвер “руками”. Кроме того, были небольшие проблемы с MIDI-интерпретатором.



ASUSTek P/I-P55SP3AV

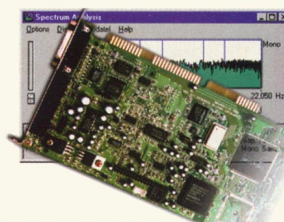
Материнская плата для процессора Pentium со встроенными звуковой и видеокартами, контроллером жесткого диска, дисководов и портов. В качестве основного чипа в

звуковой части платы используется микросхема ESS1788, являющаяся, на наш взгляд, очень неплохой для создания недорогих аудиокарт.

GoldMedia Wave 32 & 16 Gold

Две практически идентичные аудиокарты, отличающиеся только тем, что на Wave 32 наличествует Wave Table и, видимо, за ненужностью, отсутствует разъем Wave Table

Connector для подключения дочерних плат. Звуки воспроизводят довольно средние, что вполне сопоставимо с ценой карт.



Наш выбор:

1. Ensoniq Soundscape Elite
2. Yamaha DB50XG
3. Turtle Beach TBS-2000 PnP
4. MediaTriX AudioTriX Pro



Лучшая покупка:

1. Advanced GRAVIS Ultra-sound Pro PnP
2. SoundForge SF32-WAV



СПЕЦИАЛЬНЫЙ

Приз

Turtle Beach Tahity.

Карта, не совместимая с Sound Blaster и не поддерживаемая DOS-играми, имеет просто блестящий цифровой звук.

Для нас с вами

Поздравляю вас, дорогие игроки! Поздравляю с тем, что в России (к примеру в родной Москве — за другие города и веси, увы, не отвечаю) наконец-то появились “железные” компании, обратившие серьезное внимание на простых смертных, то есть на нас с вами,

на конечных пользователей, а не только на оптовиков. Одним словом, больше нет нужды толкаться по блошиным рынкам (они же — радиобазары), мучаясь вполне обоснованными сомнениями по поводу качества приобретенного. Озаботившись сборкой компьютера или поиском каких-то комплектующих, проще, надежнее

и, что особенно важно, дешевле обратиться к профессионалам, предлагающим самые качественные детали, причем по цене, ощутимо меньшей, нежели в других фирмах, и почти сравнимой с тем, что есть на той же “Горбушке” или “Митинке”.

Где эти профессионалы, вдруг повернувшиеся лицом к частному покупателю? Резонный вопрос. Их действительно не так много, но вот вам (для начала) одно имя — компания “Минимакс”, импортирующая самые разнообразные, а главное — высокотехнологичные компьютерные комплектующие...

Впрочем, стоп. Вас, наверное, интересует, почему эта компания предлагает конкурентоспособные цены. Верно? Дело в том, что, начиная свой бизнес, минимаксовцы прежде всего озаботились не тем, чтобы побыстрее занять лидирующее положение на рынке (скажем, продавая изделия сомнительного качества), нет, первым делом ими были налажены контакты с крупнейшими и известнейшими тайваньскими производителями компьютерного оборудования. Имена все известные — ASUSTeK, IWILL, Forte Technologies. Продукция этих компаний пользуется устойчивым спросом и, к счастью, под ее напором наконец-то стали сдавать позиции многочисленные безвестные китайские браконьеры.

Продолжая тему прошлого выпуска “Игрового железа”, спешу сообщить вам, что “Минимакс” вот-вот начнет поставки в Россию материнских плат от “семерки” лучших тайваньских фирм-производителей. А это значит, что у нас в кои-то веки появится возможность выбора. Но не одной материнской платой жив качественный игровой компьютер, поэтому здесь же можно приобрести разнообразные джойстики, колонки и звуковые карты — простые и со встроенным FM-радиоприемником.

Звуковая карта с радиоприемником — это обычная звуковая карта, полностью совместимая с

Sound Blaster'om, разве что в комплекте с ней продается чуть больше дискет с драйверами и антенна (радиоприемник без антенны, сами понимаете...). Стоит FM-карта на пару долларов дороже обычного SB, но насколько же она приятней и полезней!..

А вот из “приятных мелочей”, предлагаемых в “Минимаксе”, мне больше

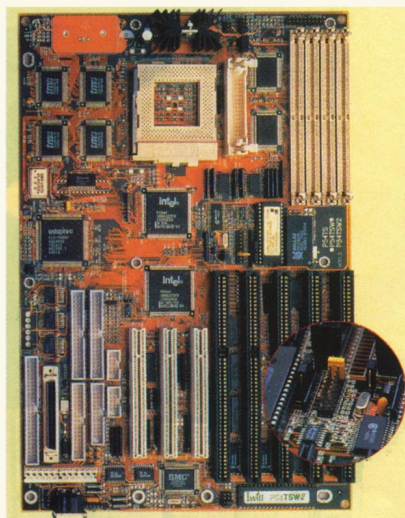


Звуковая карта Sound Forte Pro 16 RadioMax.

всего запомнилась необычная... музыкальная (!) клавиатура. Эта в общем-то стандартная компьютерная “клава” замечательна не только своими размерами (раза в два толще и тяжелее традиционной), и умениями извлекать звуки, но и эффектным дизайном. О чем речь? Вот о чем: увидев на столе эту клавиатуру, так сказать, в “компьютерном состоянии”, вы ни за что не догадаетесь, что она еще и музыкальная, но стоит ее перевернуть, положив кнопками вниз, и вашему взору предстанет этаким мини-синтезатор с 37-ю клавишами. Конечно, для профессиональной музыкальной деятельности эта клавиатура вряд ли подойдет, но для семейного музицирования и обучения азам игры на клавишных инструментах она хороша. Мне остается добавить, что к клавиатуре прилагается CD-ROM с играми-обучалками (вы самостоятельно освоите нотную грамоту) и музыкальными редакторами.

— Игорь Петров
Телефон компании “Минимакс”:
(095) 262-0832.

P.S. Вы поняли: “Компьютер своими руками” откладывается до следующего выпуска “МИ”. Все силы ушли на тестирование звуковых карт...



Системная плата P54TS/TSW2 производства Iwill Corp.

МАКСИМУМ

МИНИМУМ!

Двухсторонняя музыкальная клавиатура MK-9500 (Omnifashion)

Уникальное сочетание высококачественной механической ALPS-клавиатуры и 37-клавишной стандартной музыкальной клавиатуры — находка для всех, кто любит музыку и мечтает приобщить к ней своих детей!



Источник бесперебойного питания DS-600AL

Самый маленький UPS в мире, устанавливаемый непосредственно в компьютер взамен устаревшего пятидюймового флорри-дисквода.



Компьютерные корпуса суперсерии Chieftec

Исключительно стильный и строгий американский дизайн, полное соответствие международным стандартам качества EMI, покрытие, максимально защищающее пользователя от электромагнитных и электрических полей.



Системные платы от семи ведущих мировых производителей — Intel, Asustek, Iwill, ALR, Soyo, EliteGroup, Giga-Byte



Кроме того, Вы можете приобрести у нас компьютеры Well, на которые дается бесплатная 3-годичная гарантия, другие комплектующие и multimedia-оборудование (CD-ROM, звуковые карты, FM-радиокарты).

Корпорация Минимакс

Москва, Новая Басманная, 4/6, п. 10
Тел.: (095) 262-0765, 262-0832, 262-2583



Полет зеленого муха



Сразу просим вас пробежаться глазами вниз и обратить внимание на рейтинги. Посмотрели?.. Надеемся, дыхание ваше участилось, кровь забурлила, а глаза прослезились. Дышите глубже — вы взволнованы. Но знайте: это нормально. Это даже приветствуется, поскольку, как уверяет нас рецензент, "игра в самом деле гениальна". "Не побоюсь этого слова", — почему-то озираясь, добавляет при этом Дмитрий.

Итак, вас ждет новая проходилка от Sega Enterprises со странно-смешным названием BUG!. Все на встречу с любимцем публики красавцем Багом!



BUG! действительно гениален. Игра понравилась мне сразу и вся: остроумная заставка, великолепная графика, замечательный звук, даже название и то... Кстати, о названии. Чтобы просветить-

я заглянул в обыкновенный англо-русский словарь и вот что там вычитал: 1. клоп; 2. насекомое, жук; 3. вирус, вирусное заболевание; 4. технический дефект; 5. безумная идея, помешательство; 6. диктофон, аппарат для подслушивания... Самое интересное, что ВСЕ эти значения как нельзя лучше характеризуют главного героя. Шутка. Баг — никакой не вирус и даже не диктофон, это... ну конечно же, муха! Самая обыкновенная, зеленая, навозная, трехмерная. Короче, BUG!, и точка.

Впрочем, о Баге мы еще поговорим, как ни как центральный персонаж, давайте-ка лучше коснемся предыстории, без которой за кем, куда, почему и откуда нам ни за что не разобраться. Да... Так вот, в начале "Бага!", как ни



странно, было не слово, а прогулка мушиной семейки вдоль травинки. Помимо мух в траве мирно паслись краб и черви (естественно, дождевые). Но эколого-социальная идиллия вскоре была нарушена появлением

огромного паука, облеченного в королевскую мантию и с короной на макушке. При виде шевелящейся "еды" у паутинного императора разыгрался жуткий аппетит, и вся семья мигом оказалась в лапах злодея, за исключением главного героя, наблюдавшего за всем этим безобразием со стороны. Но Баг не растерялся: на его молодецкий свист прилетела стрекоза-вертолет, на которой он и отправился выручать полоненных родителей...



Наверное, зря я вас напугал, рассказывая об ужасном похищении стаи мух. Зря.

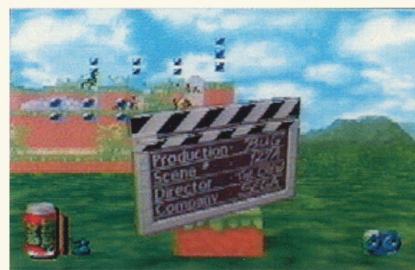
Потому что все это... кино, Голливуд, а Баг — его звезда. Если у вас имеется некий запас терпения, то не спешите жать на "Start" и досмотрите заставочный мультфильм. И вы увидите, что в кустах, прикинувшись белым роялем, засела съемочная группа, снимающая киноленту под названием "BUG!". Итак, дубль первый.

Зеленый мух оказывается высоко над землей, перед его взором открывается довольно обширный и симпатичный вид. Кстати, о виде. Камера установлена под углом сверху, и в течение игры Баг будет поворачиваться к вам всеми своими расчудесными боками, приближаться, удаляться и т.д. Это делает игру настолько зрелищной, что словами просто не описать.

Первоначально у мух нет никакого оружия, поэтому придется ловчить, крутиться и стоять на ушах, дабы совладать с недругами. Последних настолько много, что лично у меня глаза из орбит вылезли, когда я впервые

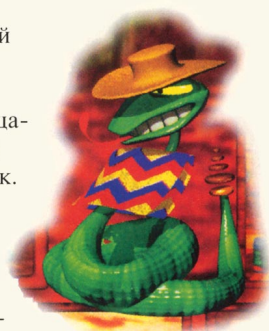


увидел эту свору. Бороться против злыдней можно так: подпрыгивайте высоко-высоко и приземляйтесь паршивцам на голову (шею, спину и т.п. посадочные площадки). Следуя моим инструкциям, вы будете купаться в призовых очках и наслаждаться



разнообразными репликами (произносимыми не только главной навозной мухой, но и ее жертвами).

Вообще говоря, Баг — большой любитель ругаться, но в его сладкозвучных устах любая брань немедленно превращается в хохму, над которой можно смеяться до колик. Но иногда мух забывается и начинает орать не в вашу пользу. Происходит это в том случае, если вы показывае-



BUG!
предоставлена компанией "Битман",
тел.: (095) 316-1001, факс: (095) 316-9647

те явную неумелость в управлении своим героем: мухи народ капризный, приходится терпеть. По мере вашего продвижения Баг будет встречать все новых и новых земных (и не очень) существ. Как правило,

все они являются слугами паука-короля, а значит, вашими личными врагами.

Но есть и те, что приносят пользу. Взять, к примеру, некое насекомое по имени Daddy-O

Longlegs. Без помощи этой животины вы не сможете побывать на бонусных уровнях, так как она (длинноногая



животина) является одновременно и контролером, и охранником, и хозяином бонусных этапов. Правда, за удовольствие побывать здесь придется отстегнуть, и это, уверяю вас, не символическая плата (в монгольских тугриках Дадди не берет). Настырное насекомое более всего интересуется голубыми кристаллами, которые вы в поте лица собирали по всему уровню. После некоторой торговли ваш кошелек опустеет на несколько десятков таких вот кристалликов, зато эти материальные затраты с лихвой окупятся в бонусных пещерах.

Кстати, совсем забыл об одной вещице, чье название Coin. Это денежка, интерес к которой у

того же Дадди затмевает блеск всех голубых кристаллов, вместе взятых. Без сей монетки вы никогда не побываете в пещерах Аладдина. О эти пещеры! Заплатите

длинноножке, и вас всосет некий фонарный столб. Сначала вас окутывает неясная темнота, затем придется

“включать” голову — чтобы понять, что следует делать (бонусные подуровни кардинально отличаются друг от друга). Сумели разобраться и набрать требуемое количество



имеющихся бонусов — получите пару дополнительных жизней. Только предупреждаю: для всех этих чудес нужна таньга. И вообще, в BUG! желательно собирать все, не пропуская ни одной мелочи, как бы тяжело это ни было, каким бы трудным ни показался путь, на который вы ступили.

Попадающиеся банки с соком помогут Багу восполнить потерянную в неравном бою жизненную энергию (герой погибает, не попив вовремя сочку).

Чтобы заполучить дополнительную жизнь, придется слазить за известной вывеской 7UP. Ну и, конечно, не брезгуйте оружием.

Замечательная штука, четырехцветная: каждый цвет отличается от другого мощностью, самый слабенький, несомненно, зеленый, самый агрессивный — пурпурный.

Безусловно, дело не обойдется без сюрприза, который висит в воздухе и похож на шарик со звездочкой посередине. Что дает этот

“дирбебжабль” — не просите, не скажу, потому как не хочу ломать вам кайф, когда вы будете думать, куда



же... ну куда эту штуку надо засунуть (гусары, молчать!)?..

Очки, бонусы — это понятно. Главная задача играющего — дойти, доковылять до конца этапа, хотя ставить только на это не следует. Уже говорилось, что нужно стараться собирать все, что находится в поле вашего зрения. Дело в том, что регулярность сбора, его эффективность и усердие вознаграждаются.

Кроме шуток. Чтобы облегчить себе жизнь на этапах, обязательно читайте надписи, нацарапанные на дощечках. Тогда вы будете в курсе, что следующая дорожка может провалиться под ногами, а на эту аллею постоянно пикируют мухи-камикадзе.

Естественно, что в конце большинства уровней вас будут ждать самые злые, самые крупногабаритные враги (кантовать!), справиться с которыми иной раз почти невозможно. Тут-то и

помогает оружие, но его, как обычно... нет. Потеряв жизнь, Баг начинает с того места, где стоит определенная дощечка с не менее определенной надписью. Понятно, что на этапе она не единственная.

Но если заканчиваются все жизни, вы автоматически попадаете в самое начало игры. И о недостатках: их попросту нет.



Так мне кажется. Хотя кто-то наверняка что-нибудь да разглядит (на вкус и цвет...). Прекрасная графика, приятный и разнообразный саунд, море юмора и азарт, азарт, азарт. Надеюсь, вы прониклись. Пока.

— Дмитрий Дмитриев



Sega Enterprises

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Огонь, вода и медная леди



“Опять эти многоугольные уродцы с пудовыми кулаками и тупыми физиономиями будут делать друг из друга отбивные...” — с грустью думал я, неся из фирмы “Битман” коробку с игрушкой Virtua Fighter 2... Простите, братки, был не прав, вспылел, исправлюсь: многоугольность по-прежнему присутствует, кулаки в размерах не уменьшились, отбивные, как и раньше, поставлены на поток, но игра... игра просто очаровательна! Чем уж она меня так подкупила — ума ни приложу, только, право же, это, наверное, лучшая драка нынешнего года. Ни много ни мало.

...История почему-то умалчивает, что ровно год назад проходил международный турнир по рукопашному бою, в котором участвовали лучшие бойцы современности — самые быстрые, жестокие и яростные умельцы поединка. Те, кто имел дело с первой частью Virtua Fighter, конечно же, помнят, что победителем того чемпионата стал Lau Chan. Год спустя “железный мальчик” вновь решил попытать своего мордобойного счастья. Но мог ли он предположить, что другие герои тоже не теряли времени даром, успев стать истинны-

стел, а потому надеется не столько на технику Pancratium, сколько на свое могучее, непробиваемое тело и стальные мышцы. А всеми любимый ниндзя Kage-magi после неудачных попыток достичь вершин в бизнесе решил окончательно посвятить свою жизнь премудростям школы Ninja и за год одолел редчайший стиль Hagakure-ryu Juiutsu.

Что касается самого пожилого участника соревнований Shan-di, то дед окончательно спился: приемы на грудь происходят даже во время поединка (жбан с винцом висит на

поясе). Тем не менее его любимой фразой остается “мастерство не пропаешь”, и старикан с присущей ему наглостью заявляет о том, что “сосунок по имени Lion теперь уж точно будет вынесен с ринга ногами вперед”...

На турнир съехалось 11 человек, десять из которых находятся в вашем распоряжении, а знакомство с одиннадцатым (честно скажу, не самое приятное) остается на закуску. Кто будет бивать вас за всю мастику, вы сможете узнать в том случае, если одолеете десятерых. Самые же нетерпеливые получат информацию об этом “чуде света” уже сегодня, но чуть позже.

Но любой игре, как водится, предшествует настройка. В том случае, если у вас есть второй джойстик, тут и говорить нечего. Берите своего брата (сестру знакомого, а еще лучше знакомую) за шкирку (сие место, возможно, находится в районе затылка) и начинайте оттяг, осыпая его (ее) тело всевозможными ударами, удивляя изящными захватами и бросками. Если же такая роскошь пока не предвидится,



ми мастерами?..

Akira, досконально овладевший стилем Nakkuoku-Ken, приобрел новое хобби: он стал изучать премудрости Kung fu. Прибыв на турнир, ему хотелось бы в очередной раз одолеть своего старого недруга по имени Wolf Hawkfield. Сам же Wolf освоил Pro Wrestling и уверен, что у его оппонента нет никаких шансов.

Кинозвезда Pai Chan сумела найти гармонию между такими стилями, как Aicido и Ensei-ken, и в недавнем интервью заявила, что теперь она с легкостью разберется с “поваром Lau Chan”. Отважная девица. Ведь на кого баллоны покатила! На чемпиона!..

Здоровяк Jeffry еще больше растол-



приведется заняться борьбой за чемпионский титул (впрочем, помимо этого можно опробовать и оценить массу интересных, а главное — полезных вещей, которые скрыты в различных менюшках).



Меню VS Mode дает возможность ознакомиться с характером и повадками каждого бойца и выбрать того, кто вам по душе. Expert Mode позволяет вести поединок таким образом, что чем сильнее и искуснее деретесь вы, тем круче становится ваш противник. Team Battle Mode разрешает сформировать команду из пяти бойцов (необязательно одинаковых) и в дальнейшем сражаться, имея про запас живых драчунов.

Пожалуй, самым функциональным окошком является Options. Здесь устанавливается все, о чем только может мечтать настоящий маньяк. Помимо стандартных опций, касающихся продолжительности раунда, уровня сложности, подсказок и т. п., вы можете поработать с Life Gauge (это

слово, и красиво, и предельно реалистично. Автору этих строк еще не встречались игрушки данного жанра, в коих все движения выглядели бы настолько четко, а каждый боец являл собою неповторимую "личность", пользующуюся исключительно персональным стилем борьбы.

Особенно зрелищно в VF2 выглядит конец поединка — когда компьютер, с усердием фанатика, повторяет серию предсмертных ударов. Наконец, наивысшей оценки заслуживает и так любимый многими процесс добивания врага. В Virtua Fighter 2 это вообще особостатья. При комбинации "курсор джойстика вверх, а затем удар рукой" получается нечто настолько новое, что только ради этого момента стоит забросить все домашние дела и заниматься исключительно VF2. Добить противника можно лишь в том случае, если он, испытав на себе некую серию хороших ударов, оказывается на полу ринга. В этот ответственный момент самое время использовать описанную выше комбинацию. При этом каждый из соперников добивает своего визави совершенно оригинальным образом — начиная с примитивного тычка рукой в пах и заканчивая сложным приземлением сверху.

Естественно, вашей главной задачей является обесцвечивание полоски жизни противника, находящейся в верхней части телеэкрана. Победа будет на вашей стороне и в том случае, если вы выбросили оппонента за пределы ринга. Если же лимит времени, отведенный на поединок, заканчивается, а результаты боя у обеих сторон одинаковы, будет предложена дополнительная схватка. Любопытно, что при этом ринг уменьшится в несколько раз, и вам (или вашему сопернику) хватит одного точного удара, чтобы жертва вылетела

мо одолеть всех остальных героев. Только после этого вы попадете... под воду. Не удивляйтесь, именно туда. Впервые оказавшись в "ашдбао" и увидев странное существо, облеченное в металлические доспехи, я подумал, что это робот. Но нет, ребята, не надейтесь, не робот это! Это ОНА, подводная леди! Правда, звучит заманчиво? Но лишь звучит, потому что драться с ней — суший ад: девица владеет всеми существующими



стилями боевых искусств. Проиграв подводный бой, вы начинаете все сначала, кредиты здесь почему-то игнорируются.

Но это не страшно, так как финальный поединок способен доставить удовольствие даже завзятому пацифисту и пофигисту. Даже нашему Мотологу и то понравилось. Во-первых, все движения становятся плавными-плавными (дело происходит в воде, не забыли?). Во-вторых, поверхность ринга обита железными листами, и при соприкосновении металлической леди с полом звучит форменная какофония — мне кажется, именно такие звуки издает упавшая на крышу дома, обитого железом, батарея парового отопления. В-третьих, в случае вашей победы женщина скидывает с себя металлические доспехи (точнее — они сами "отклеиваются" и потихоньку опадают) и...

— Дмитрий Дмитриев



система защиты), драться с которой, безусловно, куда приятнее. Так как Virtua Fighter 2 содержит огромное количество всевозможных спецприемов, что, само собой, предполагает немислимые манипуляции кнопками, вы имеете возможность запрограммировать джойстик. Не стоит пренебрегать "слуховыми" эффектами. Лично мне понравилось менять звуковые частоты, относящиеся и к бэкграундовой музыке, и к озвучиванию ударов, и к голосам бойцов. Так что, как видите, подготовка — дело серьезное, но зато потом...

...потом вам задается вопрос "Ready?", и понеслась! Уверяю вас: зевать не придется, ребятки настроены по-боевому. Впрочем, поначалу можно побить и боксерской грушей — дабы насладиться пластикой и красотой движений оппонентов. Это, честное



за его пределы. Если и этот шанс останется неиспользованным, вам запишут поражение. Да, правила здесь строгие. Но и стимул к победе имеется. Какой? Знакомство с главным, с самым главным боссом, то есть с одиннадцатым участником этого соревнования.

Как уже говорилось, чтобы встретиться с этим неизвестным, необходи-

Virtua Fighter 2
предоставлена компанией "Битман",
тел.: (095) 316-1001, факс: (095) 316-9647



95% ГРАФИКА

100% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Virtua Fighter 2

Машина для "Паутины"

(ЧЕТЫРЕ СОВЕТА ПО ВЫБОРУ ДОМАШНЕЙ WEB-СТАНЦИИ)

"Интернет", самая красочная и популярная его часть World Wide Web ("Повсеместно Протянутая Паутина")... Прожив в ней уже несколько месяцев и уяснив на собственном опыте насколько Приятна, Полезна и Познавательна эта штука, мы не удержались и решили дать вам четыре новых сугубо практических совета (советы старые — см. #2-3'96 — при этом, естественно, не отменяются, а лишь конкретизируются).

Выбор провайдера (надеюсь, вы не забыли, что провайдер обеспечивает ваше общение с Internet). Компании, которые занимаются этим исключительно полезным бизнесом, бывают разные — крупные и не очень, серьезные и не совсем. В данном случае мы со всей ответственностью рекомендуем вам более внимательно приглядеться к такой команде, как "Совам Телепорт", вернее к ее новому проекту "Россия-Он-Лайн" (Russia-On-Line, или ROL).

Наверное, вы уже догадались: "Магазин Игрушек" для навигации в "Интернете" пользуется линиями именно этого провайдера, работой которого доволен необычайно. Да, услуги

от ZyXEL под названием *Omni 288S* (см. на фото справа). Резон простой — у модемов ZyXEL есть собственный "внутрисемейный" протокол соединения, поэтому когда два "Зухеля" встречаются вместе, они выжимают из российской телефонной сети такое, о чем она ранее даже и не подозревала. А у ROL стоят именно модемы ZyXEL. И еще. Приобретение ZyXEL'я по официальным каналам дает возможность 10 часов бесплатно лазить по Internet через официально-го дистрибьютора.

Да! Покупая модем, узнайте, сертифицирован ли продавец фирмой-изготовителем. Если "да" — вам предьявят соответствующий документ, что, строго говоря, является гарантией адаптированности модема под российские линии связи.

Наконец, главный совет. **Компьютер**, Web-машина, с чьей помощью вы... Как ни странно, но для работы в WWW вам не понадобится нечто сверхмощное. Нужна лишь достаточно шустрая и надежная машина. Скажем, если говорить о ЦП, то вполне удобавим старшие модели 486-го процессора: остановив свой выбор на таком компьютере, вы сэкономите кучу денег. (К примеру, в компании Oracle существует проект



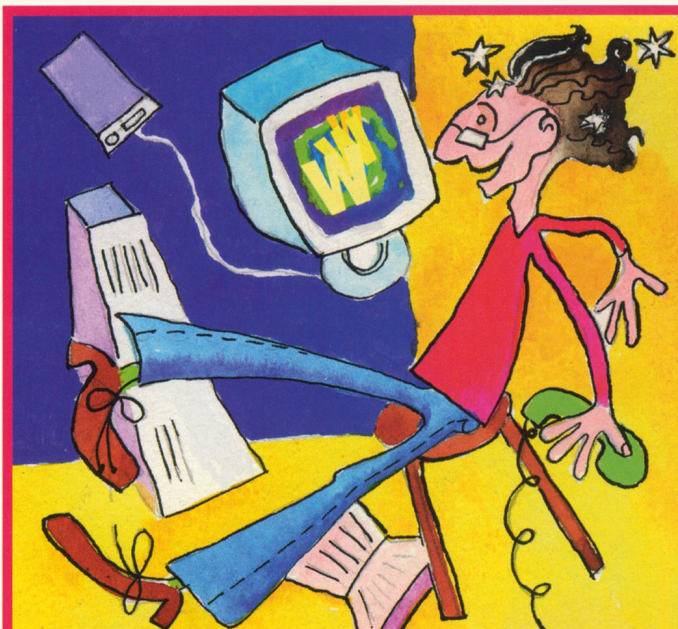
по созданию Web-компьютера за... 500 долларов. Правда, это будет, скорее, бездисковая станция, нежели обычный PC.) Многие ведущие компании-производители продвигают сейчас свои младшие модели (являющиеся, в отличие от проекта Oracle, полноценными ПК) именно в качестве Internet-машин.

К числу таких компьютеров можно отнести, к примеру, *IBM PC 130* и *Compaq ProLinea 4/66*. Отличительная особенность этих машин — удобные периферийные устройства, и в первую очередь — прекрасные мониторы (берегите зрение, господа! среднестатистический "путешественник" проводит в Сети до пяти часов в день). Компьютеры этого класса нет смысла использовать в качестве мощных рабочих станций (хотя объем памяти того же "Компака" можно нарастить до 100 Мбайт), их основное предназначение — надежная и беспереывная навигация по "Интернету". При всем том, машины являются отменными *игровыми компьютерами*: во всяком случае гвоздь нынешнего номера и бесспорный хит месяца игрушка Rippert тестировалась на одном из этих PC...

От редакции. "Венок советов" по выбору домашней Web-станции подготовлен при непосредственном содействии московской компании "КейСи" (за что ей большое спасибо), к ре-

— Антон Серафимович

комендациям которой мы, в свою очередь, внимательно прислушивались. Кстати, компетентность нашего партнера подтверждена всеми необходимыми сертификатами (в том числе ROL и ZyXEL), да и славна "КейСи" не только своими советами, но и практическими решениями.



А с нами по сети совсем легко пройти!

COMPAQ ProLinea 4/66

Intel 486Dx2/66

RAM 4MB

HDD 560MB

monitor 14", 1024x768

MFR II, dig. contr.

\$995

Факс-модем

ZyXel Omni288S

\$448

Принтер

HP LazerJet 5L

\$575

тел./факс: (095) 150-9636, 926-5203, 156-9072



Совам Телепорта" не самые дешевые, однако "кто хорошо платит, тот и хорошо имеет". В то время как клиенты некоторых других провайдеров, применяющих низкоскоростные каналы выхода в Сеть, чуть ли не часами ждут считывания нужной информации, пользователи ROL быстро так прыг-скок по двухмегабитному каналу — и уже там. А ведь деньги с клиента взимаются не за объем скачанной информации, а за время пользования услугами провайдера. Тем более, что ROL, прежде чем официально вас зарегистрировать, предоставляет (каждому пользователю!) 7 часов бесплатной работы в WWW. Время, думается, достаточное, чтобы присмотреться и сделать окончательный выбор.

Далее. Необходимое **программное обеспечение**. Тут мнение большинства пользователей Internet сходно — *Netscape Navigator 2.0*. Кстати, именно эту программу, уже настроенную (то есть гарантированно работающую), и предлагает "Россия-Он-Лайн" — как сама, так и через своих дистрибьюторов, которые за те же деньги не только установят-настроят ваш hard&soft, но и покажут, где лежит то, что интересует вас в первую очередь.

Совет номер три. Устройство для связи, по-просту, **модем**. Выбор, прямо скажем, немаленький. И лично нам определиться поначалу было очень трудно. Есть, впрочем, две ведущие фирмы по производству модемов "для широких слоев населения", на продукцию которых мы и ориентировались. Одна зовется US Robotics, другая — ZyXEL. Предпочесть продукцию какой-либо — почти невозможно, у каждой куча своих плюсов (и практически нет минусов), но... но для общения с "Интернетом" (особенно через "Россию-Он-Лайн") лучше всего подойдет новинка

Продолжение публикации списка компаний, предоставляющих услуги сети "Релком" на территории бывшего СССР (начало в ## 2-3 и 4'96).

- **UUCP** — только почтовый обмен
- **IP** — имеющие IP connectivity
- **RELIS** — дистрибьюторы RELIS
- **FAXNET** — узлы FAXNET

Россия

Областные центры — IP-соединение

Саратов

Центр международной деловой информации
410048, Саратов, ул. Алексеевская, 3а
Шабанов Александр Александрович, Никифоров Павел Васильевич
Тел.: +7 8452 51-8256
postmaster@businf.saratov.ru
IP (через Ульяновск/simtel)

ТОО AVT/IS

410600, Саратов, ул. Сакко и Ванцетти, 4, оф. 5
Ислентьев Сергей, Купцов Денис
Тел.: +7 8452 98-3143, 98-3140
postmaster@nelli.saratov.ru
IP (через "Демос")

Тамбов

Тамбовский областной центр новых информационных технологий
392062, Тамбов, ул. Ленинградская, 1
Кабанов Леонид Геннадьевич, Севастьянов Сергей Юрьевич
Тел.: +7 0752 22-0735, 22-9375, 47-1313 (факс)
postmaster@tixm.tambov.ru
IP

Томск

Коммерческое информационно-справочное агентство
634050, Томск, пр. Ленина, 80
Шумский Олег Михайлович
Тел.: +7 3822 23-3143
postmaster@mpeks.tomsk.ru
IP (через Новосибирск/turbo)

Тула

АО "Центр информационных технологий"
300013, Тула, ул. Московская, 34
Петрунин Евгений Вячеславович
Тел.: +7 0872 39-8955, 26-5710
postmaster@gts.tula.ru
IP
RELIS

Ульяновск

АО "Симбирск-Телеком"
432600, Ульяновск, ул. Л. Толстого, 95
Бармин Владимир Михайлович, Диков Сергей Александрович
Тел.: +7 8422 39-3209, 32-2944
postmaster@stc.simbirsk.ru, postmaster@simtel.ru
IP — центр региональных соединений simtel

АО "Центр ИНФОКОМ"

432601, Ульяновск, Главпочтамт, а/я 52 (ул. Толстого, 54)
Наруцкий Дмитрий Петрович, Разбегин Юрий Борисович
Тел.: +7 8422 39-3283, 32-7271, 39-3295 (факс)
postmaster@ic.simbirsk.ru
IP
RELIS
FAXNET

Уфа

АО "Башкирский центр электронных систем связи"
450092, Уфа, ул. Батырская, 4/2
Зиятдинов Альберт Раифович
Тел.: +7 3472 28-9270, 28-9930, 28-9390 (факс)
postmaster@ifc.bashkiria.ru
IP (через Ульяновск/infoc)

Уфимское отделение СП "ДиасПро"

450039, Уфа, УМПО, Уфимское отделение СП "ДиасПро"
Бахтияров Искандар Махмудович
Тел.: +7 3472 38-7454, 31-0703
postmaster@uddias.bashkiria.ru
IP (через Уфу/mts)
RELIS

Уфимское отделение СП "Диаспро"

450000, Уфа, МТТС
Галикеев Вадим Виноерович
Тел.: +7 3472 38-7454
root@mts.bashkiria.ru
IP (через Ульяновск/simtel)

Хабаровск

АО "РЭДКОМ"
680670, Хабаровск, ул. Павловича, 5
Ткаченко Дмитрий Алексеевич
Тел.: +7 4212 22-3367, 21-8209 (факс), +7 50931 40-3042
postmaster@redcom.khabarovsk.ru, postmaster@redcom.ru
IP (через "Демос")

Компания "ЭДИСОФТ"

680000, Хабаровск, ул. Ленина, 8-48
Романок Николай Петрович
Тел.: +7 4212 33-0109
postmaster@edisoft.khabarovsk.ru
IP (через Хабаровск/redcom)

Челябинск

Сетевой информационный центр АО "Связьинформ"
454000, Челябинск, ул. Кирова, 161

Селенская Галина Викторовна, Величко Виктор Григорьевич
Тел.: +7 3512 65-3600, 60-4765, 60-5436, 65-3602 (факс)
selena@rich.chel.su
IP
RELIS
FAXNET

Ярославль

Филиал АО "Яртелеком" (Ярославские компьютерные сети)
150000, Ярославль, ул. Лисицына, 8
Сапрыкина Ольга Николаевна, Косенков Сергей
Тел.: +7 0852 32-8705, 32-8992 (факс)
postmaster@innet.yaroslavl.su
IP

Города России, с которыми есть IP-соединение

Геленджик

АОЗТ "Геленджик-Релком"
353470, Краснодарский край, Геленджик,
ул. Серафимовича, 25
Матраль Сергей Алексеевич
Тел.: +7 861 41 94-211, 24-853 (факс)
postmaster@sea.kuban.su
IP (через Краснодар/mag)

Димитровград

АО "Системотехника"
433510, Димитровград Ульяновской обл.,
пр. Димитрова, 10
Андреев Вячеслав Евгеньевич
Тел.: +7 84235 38-901
postmaster@st.simbirsk.ru
IP (через Ульяновск/simtel)

Дубна

ТОО внедренческая фирма "Контакт"
141980, Дубна, ул. Моховая, 11
Бажин Сергей Владимирович
Тел.: +7 221 65-346 (из Москвы),
+7 09621 65-346 (из иных городов)
bsv@cntc.dubna.su
IP
RELIS

Миасс

ТОО "Урал-Телеком"
456300, Миасс, пр. Автозаводцев, 55-11
Савонин Игорь Петрович
Тел.: +7 35135 5 4533
postmaster@telecom.chel.su
UUCP (через "Демос")
IP (через Челябинск/rich)

Продолжение следует.

Всем владельцам компьютеров... Всем, кто на них работает..... или играет...

Распахните окно
в мир информации

Disney

Вместе с
Россией-Он-лайн!

7 ЧАСОВ БЕСПЛАТНО
THE INTERNET
ВКЛЮЧАЯ E-MAIL
после регистрации в России-Он-лайн



- ▶ самые свежие новости;
- ▶ самые выгодные коммерческие предложения;
- ▶ самые интересные картинки;
- ▶ самые доступные базы данных по всем отраслям;
- ▶ и даже самые смешные анекдоты - все это Россия-Он-лайн!

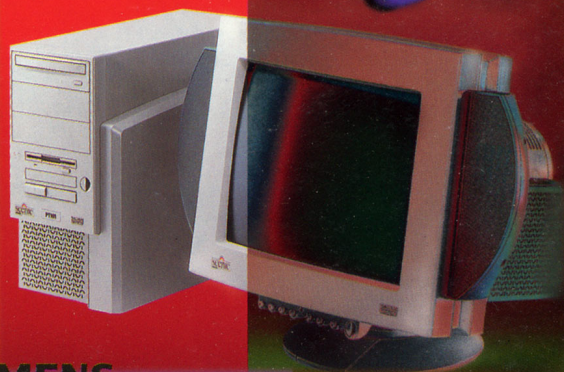
РОССИЯ
ОН-ЛАЙН



Новая услуга Совам Телепорт
для всех пользователей
персональными компьютерами.
Чтобы подписаться, звоните 258-4161.
E-Mail: Info@online.ru

SIEMENS NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ
КОМПЬЮТЕР
ДОСТУПНЫЙ
РЕБЕНКУ

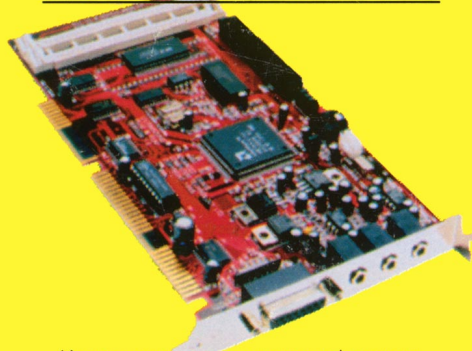


SIEMENS
NIXDORF



 **LAMPORT**
COMPUTER COMPANY

Miro Video DC1 & DC20



Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод NTSC и PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей — с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.

TB Monte Carlo



Уникальное предложение: 16-битная звуковая плата, полностью совместимая с Sound Blaster, плюс поддержка программного волнового синтеза (V-Synth).

Цена: 75\$.

* Музыкальный комплект Crescendo: 250\$.

I-Glasses VR Headset



Виртуальная реальность! Самый легкий и удобный шлем: работает с компьютером, игровыми системами и видеомagneфоном. Высокое качество изображения, комфортное управление, стерео-звук, поддержка PAL или NTSC. Широкий выбор игр, в т.ч. Flight Unlimited, Heretic, Magic Carpet II, EFX-2000, Quake!

Matrox Millennium 3D



Этот графический акселератор получил уже более 70 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и в играх!

Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбирать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S. Navy Fighters - настоящие асы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!

Мультимедиа Клуб предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших дилеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.



Звуковые платы

Ultrasound ACE
Ultrasound PnP/PRO
TB Monte Carlo SB16 MCD
TB Maui (Roland/GM)
TB Tahiti
TB TBS-2000 PnP
TB Tropez/PLUS PnP
SB AWE32/SB32/SB16
Yamaha Sound Edge SW20
Yamaha DBX50XG
Yamaha SW60
Digital CardD PLUS, i/o Card
AWM Summit GM Module

Цифровое видео

Miro DC1+ Digital Video Board
Miro DC20 Digital S-Video
Miro Video Mouse VCR Control
Perception PVR Professional*
Logitech Photoman Series
Kodak DC40/DC50 Zoom
FAST Digital Video Series*

Акустические Системы

Aiwa Speakers
Labtec LCS Series

Jazz Series

Yamaha MST-10 Speakers
Yamaha MSW-10 Subwoofer
Sony Series*
Altec Lansing Series*
в т.ч. микрофоны, наушники

CD-Rom & CDR системы*

Mitsumi FX Series, EIDE
Goldstar 4/6/8Xi Series, EIDE
Panasonic 4/6Xi Series, EIDE
Aztech 4/6Xi Series, EIDE
Toshiba 4/6Xi Series, SCSI-2

NEC DeLuxe LCD Series, SCSI-2

Yamaha CDR-100 4/4X, SCSI-2
Yamaha CDR-102 4/2X, SCSI-2
CDR Disks (2-6X, Gold)

Графические платы

Diamond Stealth 64 Video
Diamond Stealth 64 Graphics
Diamond 3D Edge
Diamond MVP MPEG Module*
Matrox MGA Millennium 3D
Number 9 Imagine 128*
Fujitsu Sapphire Glint 3D*

Miro DTP Graphic Series*

Компьютеры**
CLR Infinity Series
Dell Systems*
Acer Systems*

Контроллеры

Gravis Gamepad
Gravis Thunderbird Joystick
Gravis GRIP Pack
Gravis Firebird System
Gravis Analog/Pro Joystick
Gravis Phoenix System

Logitech Gamepad/Cordless
Logitech Mouses (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
TrustMaster - (все модели)

Виртуальная Реальность

Fotre VFX-1 VR System
I-Glasses Video/Pro VR System

Мониторы

Sony Series*
ViewSonic Series*
ADI/Marex Series

*Некоторые модели доступны только под заказ.

** Конфигурация определяется только в соответствии с пожеланиями клиента.